



**PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA MELALUI  
PENERAPAN *PROJECT BASED LEARNING* DENGAN  
PEMANFAATAN MEDIA KOLASE DALAM  
PEMBELAJARAN IPS PADA SISWA KELAS V  
SDN 101101 SILAIYA KECAMATAN  
SAYURMATINGI KABUPATEN TAPANULISELATAN**

**SKRIPSI**

Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh  
**SARI KHADIJAH NASUTION**  
NIM 1620500037

**PROGRAM STUDI  
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
PADANGSIDIMPUAN**

2021



PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA MELALUI  
PENERAPAN *PROJECT BASED LEARNING* DENGAN  
PEMANFAATAN MEDIA KOLASE DALAM  
PEMBELAJARAN IPS PADA SISWA KELAS V  
SDN 101101 SILAIYA KECAMATAN  
SAYURMATINGI KABUPATEN TAPANULI SELATAN



Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

SARI KHADIJAH NASUTION  
NIM 16 205 00037

PROGRAM STUDI  
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

PEMBIMBING I

Dr. Magdalena, M.Ag  
NIP 19740319 200003 2 001

PEMBIMBING II

Drs. H. Abdul Sattar Daulay, M.Ag  
NIP 19680517 199303 1 003

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
PADANGSIDIMPUAN  
2021

## SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal: Skripsi  
a.n Sari Khadijah Nasution  
Lampiran: 6 (Enam) Eksamplar

Padangsidempuan, April 2021  
Kepada Yth,  
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu  
Keguruan IAIN Padangsidempuan  
di-  
Padangsidempuan

Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi a. n. Sari Khadijah Nasution yang berjudul: "Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Penerapan *Project Based Learnig* Dengan Pemanfaatan Media Kolase Dalam Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas V SDN 101101 Silaiya Kecamatan Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan", maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) dalam bidang Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara/i tersebut dapat menjalani sidang munaqosyah untuk mempertanggungjawabkan skripsi ini.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

**PEMBIMBING I**



**Dr. Magdalena, M. Ag**

NIP. 19740319 200003 2 001

**PEMBIMBING II**



**Drs. H. Abdul Sattar Daulay, M. Ag**

NIP. 19680517 199303 1 003

## PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, skripsi dengan judul "Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Penerapan *Project Based Learnig* Dengan Pemanfaatan Media Kolase Dalam Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas V SDN 101101 Silaiya Kecamatan Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan" adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di IAIN Padangsidimpuan maupun diperguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan masalah saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain kecuali secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar rujukan/
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidimpuan, April 2021

Pembuat Pernyataan



Sari Khadijah Nasution

1620500037

## PERNYATAAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sari Khadijah Nasution  
NIM : 1620500037  
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada pihak Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul "Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Penerapan *Project Based Learning* Dengan Pemanfaatan Media Kolase Dalam Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas V SDN 101101 Silaiya Kecamatan Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan", beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini pihak Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola bentuk pangkalan data (*database*), merawat, mempublikasikan karya ilmiah Saya selama tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya.

Pembuat Pernyataan



Sari Khadijah Nasution

1620500037

**DEWAN PENGUJI  
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI**

**Nama** : Sari Khadijah Nasution  
**NIM** : 16 205 00037  
**Judul Skripsi** : Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Penerapan *Project Based Learning* Dengan Pemanfaatan Media Kolase Dalam Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas V SDN 101101 Silaiya Kecamatan Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan

No.	Nama	Tanda Tangan
1.	Dr. Lelya Hilda, M.Si (Ketua/Penguji Bidang Metodologi)	
2.	Nur Fauziah Siregar, M.Pd (Sekretaris/Penguji Bidang Isi dan Bahasa)	
3.	Drs. H. Abdul Sattar Daulay, M.Ag (Anggota/Penguji Bidang Umum)	
4.	Dr. Magdalena, M.Ag (Anggota/Penguji Bidang PGMI)	

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah  
Di : Padangsidempuan  
Tanggal : 26 April 2021  
Pukul : 13.00 WIB s/d Selesai  
Hasil/ Nilai : 82,75/A  
Indeks Pretasi Kumulatif : 3,87  
Predikat : Pujian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
PADANGSIDIMPUAN  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jalan H. T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733  
Telepon (0634) 22080, Fax. (0634) 24022

### PENGESAHAN

Judul Skripsi : Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Penerapan *Project Based Learning* Dengan Pemanfaatan Media Kolase Dalam Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas V SDN 101101 Silaiya Kecamatan Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan

Ditulis Oleh : Sari Khadijah Nasution

NIM : 16 205 00037

Telah dapat diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)



Padangsidempuan, April 2021

Dr. Lely Huda, M.Si  
NIP. 19720920 200003 2 002

## ABSTRAK

Nama : SARI KHADIJAH NASUTION

NIM : 16 205 00037

Judul : Peningkatan kreativitas siswa melalui penerapan *Project Based Learning* dengan pemanfaatan media kolase dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas V SDN 101101 Silaiya Kecamatan Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan

Latar belakang masalah dalam penelitian ini disebabkan oleh rendahnya kreativitas siswa beberapa alasan diantaranya kurangnya penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang biasanya dilakukan guru hanya dengan metode ceramah dan penugasan hal ini yang menyebabkan kreativitas siswa rendah. Upaya yang dilakukan peneliti untuk meningkatkan kreativitas siswa yaitu dengan menggunakan model *Project Based Learning* dengan pemanfaatan media kolase.

Berdasarkan latar belakang di atas tujuan penelitian ini untuk mengetahui penerapan *Project Based Learning* dengan pemanfaatan media kolase dapat meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas V SDN 101101 Silaiya Kecamatan Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan.

Jenis penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus yang setiap siklusnya terdiri dari dua kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan/pelaksanaan, observasi kegiatan siswa dan guru, dan refleksi. Dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai guru, untuk mengetahui peningkatan kreativitas siswa maka instrumen yang digunakan yaitu berupa tes unjuk kerja.

Hasil penelitian dengan menggunakan *Project Based Learning* dengan pemanfaatan media kolase dapat meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS kelas V SDN 101101 Silaiya Kecamatan Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan. Hal ini dibuktikan dari tes awal dengan presentase sebanyak 17% dengan nilai rata-rata kelas 64,28, kemudian pada siklus I pertemuan I memperoleh presentase 32% dengan nilai rata-rata kelas 71,14, peneliti melakukan perbaikan sehingga pada siklus I pertemuan II memperoleh presentase 39% dengan nilai rata-rata kelas 71,72. Berdasarkan presentase pada siklus I kreativitas siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimum peneliti melanjutkan tindakan dengan melakukan perbaikan pada siklus II. Siklus II pertemuan I memperoleh presentase 57% dengan nilai rata-rata kelas 75,28. Siklus II pertemuan II memperoleh presentase 82% dengan rata-rata kelas 81,28. Secara keseluruhan kendala yang dihadapi pada siklus I dan siklus II yaitu kurangnya kemampuan guru dalam pengelolaan kelas, namun hal tersebut telah diperbaiki dan telah mencapai kriteria ketuntasan minimum.

**Kata Kunci:** Kreativitas, *Project Based Learning*, Media Kolase

## **ABSTRACT**

Name : SARI KHADIJAH NASUTION  
NIM : 16 205 00037  
Title : Increasing student creativity through the application of  
Project Based Learning with the use of collage media in social  
studies learning for fifth grade students of SDN 101101 Silaiya,  
Sayur Matinggi District, South Tapanuli Regency

The background of the problem in this study was caused by the low creativity of students, several reasons, among the lack of use of learning models and learning media. Learning activities that are usually carried out by teachers are only with the lecture method and this assignment causes low student creativity. Efforts made by researchers to increase student creativity are by using the Project Based Learning with the use of collage media.

Based on the above background, the purpose of this study was to determine the application of Project Based Learning with the use of collage media to increase creativity in social studies learning in fifth grade students of SDN 101101 Silaiya, Sayur Matinggi District, South Tapanuli Regency.

This type of research is a classroom action research which consists of two cycles, each of which consists of two meetings. Each cycle consists of planning, acting / implementing, observing student and teacher activities, and reflecting. In this study, the researcher acts as a teacher, to determine the increase in student creativity, the instrument used is a performance test.

The results of research using Project Based Learning with the use of collage media can increase students' creativity in social studies class V SDN 101101 Silaiya, Sayur Matinggi District, South Tapanuli Regency. This is evidenced from the initial test with a percentage of 17% with a class average value of 64.28, then in the first cycle of the first meeting obtained a percentage of 32% with a class average value of 71.14, the researcher made improvements so that in the first cycle of meeting II obtained a percentage of 39% with a class average value of 71.72. Based on the percentage in the first cycle, the students' creativity had not yet reached the minimum completeness criteria, the researcher continued the action by making improvements in cycle II. The second cycle of meeting I obtained a percentage of 57% with a class average score of 75.28. The second cycle of the second meeting obtained a percentage of 82% with a class average of 81.28. Overall, the obstacles faced in cycle I and cycle II were the lack of teacher ability in class management, however this has been fixed and has reached the minimum completeness criteria.

Keywords: Creative, Project Based Learning, Collage Media

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan di IAIN Padangsidempuan dan dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat semoga tetap tercerah ke arwah Nabi Besar Muhammad SAW yang telah berjuang untuk menyampaikan ajaran Islam kepada Umatnya untuk mendapatkan pegangan hidup di dunia dan akhirat.

Untuk mengakhiri perkuliahan di IAIN Padangsidempuan, maka menyusun skripsi merupakan salah satu tugas yang harus diselesaikan untuk mendapat gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Skripsi ini berjudul: **“Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Penerapan *Project Based Learnig* Dengan Pemanfaatan Media Kolase Dalam Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas V SDN 101101 Silaiya Kecamatan Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan”**.

Dalam menyusun skripsi ini banyak kendala dan hambatan yang dihadapi oleh peneliti, karena kurangnya ilmu pengetahuan dan literatur yang dapat diperoleh. Akan tetapi, berkat kerja keras dan bantuan dari segala pihak akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan.

Dengan selesainya skripsi ini, peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Magdalena, M.Ag sebagai pembimbing I dan Bapak Drs. H. Abdul Sattar Daulay, M.Ag sebagai pembimbing II yang telah mengarahkan dan membimbing penulis dalam melaksanakan penelitian dan penyusunan skripsi ini.
2. Rektor IAIN Padangsidempuan, serta Wakil Rektor Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga, Wakil Rektor Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan dan Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama yang telah merestui penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si selaku dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidempuan.
4. Ibu Nursyaidah, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Padangsidempuan.
5. Bapak Yusri Fahmi, S.Ag, M.Hum selaku Kepala UPT perpustakaan beserta pegawai perpustakaan yang telah membantu peneliti dalam peminjaman buku untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Muklan Rambe, S. Pd sebagai kepala sekolah dan Ibu Nursyaidah Simatupang selaku guru wali kelas V SDN 101101 Silaiya.
7. Teristimewa kepada Ayahanda tercinta (Zainal Aripin Nasution) dan ibunda tercinta (Masripa Siregar) yang telah mengasuh, mendidik dan senantiasa memberikan motivasi, do'a, dan pengorbanan yang tiada terhingga demi keberhasilan penulis ini.

8. Buat kedua adik ku tercinta Sulaiman Saleh Nasution dan Sahru Hidayah Nasution yang telah memberikan motivasi dan bantuan kepada penulis dalam menyusun skripsi ini.
9. Buat rekan-rekan mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah angkatan 2016 khususnya “The Family of PGMI-2 dan WS Group”.
10. Buat sahabat-sahabat penulis Elinda Wulandari, Putri Yanti, Fitriah, Kiki Adelina Pohan, Siska Fadilah Hasibuan, Sakinah Setiawan Marito, Sri Mulyani, Lilis Hafriani, Husni Hidayah yang telah memberi motivasi dan dorongan serta bantuan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.

Atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan kepada penulis, kiranya tiada kata yang paling indah selain berdo'a dan berserah diri kepada Allah SWT semoga kebaikan dari semua pihak mendapat imbalan dari Allah SWT.

Selanjutnya penulis menyadari senantiasa mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun kepada penulis demi penyempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan para pembaca umumnya.

Padangsidempuan, April 2021

Peneliti

**Sari Khadijah Nasution**  
**16 205 00037**

## DAFTAR ISI

Halaman

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING</b>	
<b>PERNYATAAN MANYUSUN SKRIPSI SENDIRI</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN DEKAN</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Batasan Istilah .....	7
E. Rumusan Masalah .....	9
F. Tujuan Penelitian.....	9
G. Manfaat Penelitian.....	9
H. Indikator Keberhasilan Tindakan .....	10
I. Sistematika Pembahasan .....	11
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>12</b>
A. Kajian Teori.....	12
1. Pengertian teori belajar konstruktivisme.....	12
2. Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> .....	15
a. Pengertian <i>project based learning</i> .....	15
b. Sintak pelaksanaan model pembelajaran <i>project based learning</i> .....	16
c. Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran <i>project based learning</i> .....	18
3. Media Kolase .....	19
a. Pengertian kolase .....	19

b. Karakteristik kolase .....	20
c. Sintak kegiatan kolase .....	21
d. Jenis-jenis kolase .....	22
4. Meningkatkan Kreativitas .....	24
1. Pengertian kreativitas.....	24
2. Urgesi kreativitas .....	26
3. Unsur-unsur kreativitas.....	27
5. Pembelajaran IPS.....	28
1. Pengertian pembelajaran IPS .....	28
B. Penelitian Yang Relevan .....	30
C. Kerangka Berpikir .....	33
D. Hipotesis Tindakan.....	34
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>35</b>
A. Lokasi Dan Waktu Penelitian.....	35
B. Jenis Dan Metode Penelitian .....	35
C. Latar Dan Subjek Penelitian.....	36
D. Prosedur Penelitian.....	37
E. Sumber Data .....	41
F. Instrumen Pengumpulan Data .....	41
G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data .....	48
H. Teknik Analisis Data .....	48
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>50</b>
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	50
1. Kondisi Awal .....	50
2. Siklus I .....	51
3. Siklus II.....	60
B. Pembahasan.....	70
C. Keterbatasan Penelitian .....	74
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>76</b>
A. Kesimpulan .....	76

B. Saran-Saran ..... 77

**DAFTAR PUSTAKA ..... 79**

**LAMPIRAN**

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Unjuk Kerja .....	41
Tabel 3.2 Pedoman Unjuk Kerja.....	42
Tabel 3.3 Pemberian Skor Tes Dengan Skala Likert .....	47
Tabel 4.1 Peningkatan Nilai Rat-Rata Kelas Siswa Siklus I Pertemuan I .....	55
Tabel 4.2 Peningkatan Nilai Rata-Rata Kelas Siswa Siklus I Pertemuan II.....	59
Tabel 4.3 Peningkatan Nilai Rata-Rata Kreativitas Siswa Siklus II Pertemuan I .....	64
Tabel 4.4 Peningkatan Kreativitas Nilai Rata-Rata Kelas Siswa Siklus II Pertemuan II .....	69

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir .....	34
--	----

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 <i>Time Schedule</i> .....	82
Lampiran 2 Media Tes Awal.....	84
Lampiran 3 Hasil Tes Awal Kreativitas Siswa .....	85
Lampiran 4 RPP Siklus I Pertemuan I .....	88
Lampiran 5 Media Kolase Siklus I Pertemuan I.....	99
Lampiran 6 Hasil Kreativitas Siklus I Pertemuan I .....	100
Lampiran 7 RPP Siklus I Pertemuan II.....	103
Lampiran 8 Media Kolase Siklus I Pertemuan II.....	113
Lampiran 9 Hasil Kreativitas Siklus I Pertemuan II .....	114
Lampiran 10 RPP Siklus II Pertemuan I.....	117
Lampiran 11 Media Kolase Siklus II Pertemuan I.....	127
Lampiran 12 Hasil Kreativitas Siklus II Pertemuan I.....	128
Lampiran 13 RPP Siklus II Pertemuan II.....	131
Lampiran 14 Media Kolase Siklus II Pertemuan II .....	141
Lampiran 15 Hasil Kreativitas Siswa Siklus II Pertemuan II .....	142
Surat Validasi	
Surat Izin Penelitian Penyelesaian Skripsi	
Surat Keterangan Telah Mengadakan Penelitian Penyelesaian Skripsi	

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran merupakan suatu interaksi antara peserta didik dengan pendidik dalam suatu ruang lingkup belajar dengan menggunakan berbagai sumber dan media pembelajaran. Proses pembelajaran pada sekarang ini sangat menekankan pada pembelajaran yang bermakna dan sesuai dengan kehidupan peserta didik. Banyaknya model pembelajaran yang ditetapkan di sekolah masih banyak yang belum dijalankan sepenuhnya oleh guru.

Guru sebagai pelaksana model pembelajaran dituntut mampu menguasai dan melaksanakan beberapa model tersebut. Banyaknya kendala yang dihadapi guru dalam pelaksanaannya menjadikan model pembelajaran tidak berjalan sepenuhnya. Kendala yang dihadapi, guru belum mampu menerapkan model pembelajaran dengan maksimal, salah satunya model pembelajaran yang tidak pernah digunakan oleh guru ialah model *Project Based Learning*.

Model pembelajaran *Project Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk melakukan suatu pembelajaran dengan berdasarkan pembuatan proyek atau media. Model pembelajaran ini menuntut pendidik untuk kreatif membimbing dan melatih siswa menciptakan media atau proyek dengan kreativitas siswa sendiri. Pembuatan media tersebut bisa dilakukan berdasarkan kelompok maupun secara individu.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu yang menunjukkan tentang model pembelajaran *Project Based Learning*. Pada hasil pencarian dari jurnal edukasi tentang *Project Based Learning*. Fathullah Wajdi dalam penelitiannya implementasi *Project Based Learning* (PBL) dan penilaian pembelajaran autentik dalam pembelajaran drama Indonesia.<sup>1</sup> Penelitian dari Fathullah Wajdi ini menekankan pada penggunaan model *Project Based Learning* dan penilaian autentik untuk pedoman bagi guru dalam pelaksanaan pembelajaran drama.

Hana Sakura Putu Arga menunjukkan penerapan model *Project Based Learning* (PJBL) untuk menumbuhkan sikap peduli dan kreatif dalam keterampilan merancang kolase di SDN Kacapiring Kecamatan Batununggal Kota Bandung.<sup>2</sup> Penelitian ini menunjukkan model pembelajaran *Project Based Learning* mampu meningkatkan kognitif, kreativitas, serta keterampilan peserta didik.

Melakukan proyek atau menciptakan suatu proyek menjadikan peserta didik lebih kreatif. Kedua penelitian di atas menggunakan model *Project Based Learning* dengan materi pelajaran berbeda. Perbedaan dari kedua penelitian terdahulu di atas peneliti menggunakan *Project Based Learning* yang dipadukan dengan media kolase untuk menciptakan suatu proyek dengan menggunakan ide kreatif peserta didik.

---

<sup>1</sup>Fathullah Wajdi, "Implementasi Project Based Learning (PBL) Dan Penilaian Autentik Dalam Pembelajaran Drama Indonesia," *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra UPI* 17, no. 1 (2017): 86–101.

<sup>2</sup>Hana Sakura Putu Arga, "Penerapan Model Project Based Learning (Pjbl) Untuk Menumbuhkan Sikap Peduli Dan Kreatif Dalam Keteampilan Merancang Kolase" (PhD Thesis, FKIP UNPAS, 2016).

Hasil penelitian terdahulu di atas peneliti tertarik untuk menerapkan *Project Based Learning* dan pemanfaatan media kolase. Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.<sup>3</sup> Berbagai media pembelajaran yang ada, peneliti memilih media kolase. Karena media kolase merupakan sebuah teknik menempel berbagai macam unsur ke dalam satu *frame* sehingga menghasilkan karya seni yang baru.<sup>4</sup>

Berdasarkan jurnal yang terkait dengan penelitian dengan menggunakan media kolase melalui *google scholar*. Andi Tien Asmara Palintan dan Saria dalam penelitiannya dibantu menggunakan media kolase dalam meningkatkan kreativitas anak. Berdasarkan penelitiannya kreativitas di TK Aisyiyah Kalosi Kecamatan Alla Kabupaten Enrekang meningkat seperti, anak sudah mampu memanfaatkan bahan bekas dan bahan alami, anak sudah mampu memadukan berbagai bentuk membuat pola gambar dan mewarnainya.<sup>5</sup>

Penelitian lainnya mengenai pemanfaatan media kolase yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ridya Wuri Nugraheni dan Mungit Sudioanto yaitu Meningkatkan Hasil Belajar IPS Dengan Menggunakan Media Kolase Pada Siswa Kelas V SDN Pamotan 1 Kecamatan Porong Kabupaten Sidoarjo. Pada penelitiannya peneliti berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik dan

---

<sup>3</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2011), hlm. 15.

<sup>4</sup>Dita Destiana, "Kreasi Kolase Find, Collect, and Fun Together," *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2018): hlm. 84.

<sup>5</sup>Andi Tien Asmara Palintan, "Penggunaan Media Kolase Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak," *AL-ATHFAL: Jurnal Pembelajaran Dan Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2018): hlm. 1.

melakukan perbaikan dari setiap siklus adapun penghambat yang terjadi pada hasil belajar peserta didik sebelumnya karena kurang mampunya pendidik mengelola pembelajaran.<sup>6</sup>

Peneliti mengambil perbedaan dari penelitian terdahulu untuk menggunakan media kolase yang dipadukan dengan *Project Based Learning* pada pembelajaran IPS karena dengan menggunakan perpaduan ini pembelajaran lebih bermakna dan dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Dalam teori pembelajaran terdapat prinsip untuk memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari anak.

Teori belajar konstruktivisme menyatakan bahwa siswa harus membangun sendiri pengetahuan yang terdapat dibenaknya. Teori ini menekankan bahwa guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan dan menerapkan ide sendiri.<sup>7</sup> Dengan Perpaduan *Project Based Learning* dengan media kolase peserta didik dapat melakukan pembelajaran IPS dengan menggunakan dan menerapkan ide mereka. Peserta didik tidak hanya belajar tetapi peserta didik juga diajak bekerja sama untuk meningkatkan kreativitasnya sendiri.

Fakta di lapangan berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 29 Oktober dengan guru kelas V SDN 101101 Silaiyah Kecamatan Sayurmatangi Kabupaten Tapanuli Selatan dengan ibu Nursaidah

---

<sup>6</sup>Ridya Wuri Nugraheni, "Meningkatkan Hasil Belajar IPS dengan Menggunakan Media Kolase pada Siswa Kelas V Sdn Pamotan 1 Kecamatan Porong Kabupaten Sidoarjo" (info:eu-repo/semantics/article, Universitas Negeri Surabaya, 2013), hlm. 1., <https://www.neliti.com/id/publications/251250/meningkatkan-hasil-belajar-ips-dengan-menggunakan-media-kolase-pada-siswa-kelas>.

<sup>7</sup>Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana, 2016), hlm. 96.

Simatupang dan beberapa siswa. Guru beberapa kali menggunakan model *Project Based Learning* yang merupakan salah satu model yang telah diterapkan pada kurikulum 2013. Tetapi guru tidak memadukan media kolase karena keterbatasan fasilitas yang tersedia. Kemampuan potensi prestasi siswa sudah mencapai ketuntasan minimal namun kreativitas siswa belum berkembang khususnya pada pembuatan proyek pada pembelajaran IPS. Guru hanya memberikan informasi tentang pembelajaran belum sampai pada menggali kreativitas peserta didik.<sup>8</sup>

Fakta lainnya berdasarkan tes kreativitas pada kondisi awal menunjukkan bahwa hanya 5 orang siswa yang mencapai nilai ketuntasan minimum dan 23 siswa dinyatakan belum memiliki kreativitas. Pada kondisi awal ketuntasan kreativitas siswa mencapai nilai rata-rata 64,28 dengan presentase sebanyak 17%. Maka hal yang harus dilakukan peneliti untuk memperbaiki permasalahan tersebut dengan menggunakan model *Project Based Learning* dan pemanfaatan media kolase untuk mengembangkan kreativitas anak yang masih terpendam.<sup>9</sup>

Materi IPS sub tema 2 mengenai jenis-jenis usaha di Indonesia yang terdiri dari 4 bidang yaitu bidang agraris, bidang industri, bidang perdagangan dan bidang jasa. Peneliti memfokuskan pada bidang agraris dan bidang jasa, jenis pengelolaan usaha berdasarkan banyak pemiliknya. Usaha perseorangan dimiliki oleh satu orang contohnya seperti petani, pedagang. Kemudian usaha

---

<sup>8</sup>Nursaidah Simatupang, Guru Kelas V di SDN 101101 Silaiya Kecamatan Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan, *Observasi, Wawancara* dilakukan pada 29 Oktober 2019.

<sup>9</sup>Nursaidah Simatupang, Guru Kelas V di SDN 101101 Silaiya Kecamatan Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan, *Observasi, Wawancara* dilakukan pada 29 Oktober 2019.

kelompok yang didirikan dengan modal bersama-sama seperti firma, CV, Koperasi dan BUMN.<sup>10</sup>

Kemudian peneliti juga mengambil materi pada sub tema 3 mengenai cara menghargai kegiatan usaha ekonomi orang lain. Setiap pelaku usaha mempunyai peran masing-masing sebagai makhluk sosial manusia akan saling berhubungan sedangkan sebagai makhluk ekonomi manusia akan melakukan kegiatan ekonomi untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Peneliti memilih materi ini untuk siklus kedua agar peserta didik mengetahui cara menghargai setiap kegiatan ekonomi yang dilakukan orang lain hendaknya memiliki etika moral.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait dengan permasalahan di lapangan, peneliti menggunakan *Project Based Learning* dan pemanfaatan media kolase untuk meningkatkan kreativitas anak pada pembelajaran IPS materi jenis usaha yang dikelola perseorangan dan dikelola kelompok. Dan peneliti mengangkat judul Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Penerapan *Project Based Learning* Dengan Pemanfaatan Media Kolase Dalam Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas V SDN 101101 Silaiya Kecamatan Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah yang diambil peneliti sebagai berikut:

---

<sup>10</sup>Heny Kusumawati, *Tema 2 Udara Bersih Bagi Kesehatan* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), hlm. 63.

1. Pemakaian metode ceramah yang monoton pada materi pembelajaran IPS.
2. Peserta didik kurang aktif dan kreatif pada proses pembelajaran IPS.
3. Proses pembelajaran terkesan satu arah.
4. Sumber belajar hanya mengandalkan buku paket IPS
5. Pengkolaborasian model *Project Based Learning* dan media yang jarang digunakan
6. Kegiatan kolase yang belum pernah dilakukan dalam proses pembelajaran IPS

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas peneliti memfokuskan pada penggunaan *Project Based Learning* dalam kegiatan pembelajaran pada materi jenis-jenis usaha yang dikelola secara individu dan kelompok dan dibantu dengan media kolase untuk fokus yang kedua yaitu meningkatkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran.

### **D. Batasan Istilah**

Untuk menghindari kesalahan pemahaman dalam penelitian ini, maka peneliti membuat beberapa batasan istilah sebagai berikut:

1. Menurut Hurlock dalam bukunya menyatakan bahwa kreativitas adalah proses mental yang unik, suatu proses yang semata-mata dilakukan untuk menghasilkan sesuatu yang baru berbeda dan orisinal.<sup>11</sup> Pengertian kreativitas menurut Susanto adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan

---

<sup>11</sup>Endry Emilyya Wati, "Studi Peningkatan Kreativitas Siswa Dalam Pembuatan Media Belajar Berbasis Kolase Pada Mata Pelajaran Tematik Di MIN 6 Tulungagung," 2018.

sesuatu yang baru, berupa gagasan ataupun karya nyata, dan berbeda dengan apa yang ada sebelumnya.<sup>12</sup>

## 2. *Project Based Learning*

*Project Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada proyek yang dapat memfasilitasi mahasiswa dalam melakukan investigasi, problem solving, dan tugas lainnya dan menghasilkan produk selama proses pembelajaran berlangsung.<sup>13</sup> Sintak pelaksanaan *Project Based Learning* yaitu perencanaan, pemrosesan, penciptaan dan penerapan proyek<sup>14</sup>

Jadi penerapan *Project Based Learning* merupakan proses pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan perencanaan yang dibuat untuk menghasilkan suatu produk melalui proyek.

3. Media kolase adalah sebuah teknik menempel berbagai macam unsur ke dalam satu *frame* sehingga menghasilkan karya seni yang baru.<sup>15</sup>
4. Pembelajaran IPS adalah integrasi dari berbagai ilmu sosial dan humaniora yaitu Sosiologi, Geografi, Sejarah, Ekonomi, Politik, Hukum dan Budaya.<sup>16</sup> Materi pembelajaran IPS pada tema 2 sub tema 2 pembelajaran 1 dan pembelajaran mengenai jenis-jenis usaha yang ada di Indonesia yang

---

<sup>12</sup>Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, hlm. 99.

<sup>13</sup>Ahmad Nizar Rangkuti, "JURNAL TA'DIB, Vol 22 (2), 2019, (Juli-Desember)" Volume 22 Nomor 2 (July 2019).

<sup>14</sup>Warsono Hariyanto, *Pembelajaran Aktif Teori Dan Asesmen*, Ketiga (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 156.

<sup>15</sup>Bagus Yuli Riwanto, "Pembelajaran Kolase Dengan Memanfaatkan Daun Jati Kering Bagi Siswa Kelas VIII SMP N 2 Todanan Blora" (PhD Thesis, Universitas Negeri Semarang, 2015), hlm. 25.

<sup>16</sup>Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), hlm. 6.

terdiri dari usaha individu dan usaha kelompok. Dan pada pembelajaran 3 menghargai usaha atau kegiatan ekonomi yang dilakukan orang lain.<sup>17</sup>

### **E. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan istilah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penerapan *Project Based Learning* dengan pemanfaatan media kolase dapat meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas V SDN 101101 Silaiya Kecamatan Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan?

### **F. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan kreativitas siswa melalui penerapan *Project Based Learning* dengan pemanfaatan media kolase dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas V SDN 101101 Silaiya Kecamatan Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan

### **G. Manfaat Penelitian**

#### 1. Secara teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi membuktikan kebenaran tentang teori-teori terkait dengan *Project Based Learning* dengan pemanfaatan media pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas peserta didik.

#### 2. Manfaat praktis

##### a. Bagi Kepala Sekolah

---

<sup>17</sup>Kusumawati, *Tema 2 Udara Bersih Bagi Kesehatan*.

Hasil penelitian ini memberikan sumbangan yang baik pada sekolah untuk perbaikan proses pembelajaran.

b. Bagi Guru

Sebagai bahan pertimbangan dalam menerapkan *Project Based Learning* dengan pemanfaatan media kolase dalam pembelajaran IPS di kelas V SDN 101101 Silaiya Kecamatan Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan.

c. Bagi Siswa

Untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS materi peristiwa mengisi kemerdekaan di kelas V SDN 101101 Silaiya Kecamatan Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan.

#### **H. Indikator Keberhasilan Tindakan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka indikator tindakan yang digunakan dalam penerapan *Project Based Learning* dengan pemanfaatan media kolase untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas V SDN 101101 Silaiya Kecamatan Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan yaitu proses pembelajaran berdasarkan langkah-langkah *Project Based Learning* dengan kriteria kreativitas yaitu kebaruan produk (*novelty*), pemecahan (*resolution*), dan kerincian (*elaboration*). Adapun indikator penelitian ini sebagai berikut:

1. Rata-rata kelas berdasarkan nilai tes unjuk kerja siswa meningkat dari tes kemampuan awal, siklus I dan siklus II

2. Kriteria ketuntasan minimum (KKM) pembelajaran dikatakan tuntas apabila mencapai 75% dari jumlah total siswa dalam satu kelas telah mencapai ketuntasan dengan nilai minimal 75 secara individu.

## **I. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan ini dibagi menjadi lima bab sebagai berikut:

Bab I pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, batasan istilah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, indikator keberhasilan tindakan dan sistematika pembahasan.

Bab II kajian pustaka yang terdiri dari kajian teori, penelitian yang relevan, kerangka berpikir dan hipotesis tindakan.

Bab III merupakan metodologi penelitian yang terdiri dari lokasi dan waktu penelitian, jenis dan metode penelitian, latar dan subjek penelitian, prosedur penelitian, sumber data, instrumen pengumpulan data, teknik keabsahan data dan teknik analisis data.

Bab IV membahas hasil penelitian yang terdiri dari deskripsi data hasil penelitian dalam hasil ini terkait: kondisi awal, siklus I, II dan II, kemudian pembahasan dan keterbatasan penelitian.

Bab V merupakan konsep penutup yang memuat kesimpulan dan saran-saran yang dianggap perlu.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### 1. Pengertian teori belajar konstruktivisme

Teori belajar konstruktivisme menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasi informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apakah aturan masih sesuai dengan sekarang ini. Pada teori ini guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada peserta didik tetapi siswa harus membangun sendiri pengetahuannya. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menerapkan ide mereka.<sup>18</sup> Ciri dan prinsip belajar menurut konstruktivisme proses belajar sebagai berikut:

- a. Belajar berarti membentuk makna siswa dituntut untuk menciptakan makna sendiri melalui apa yang ia lihat, dengar, rasakan dan alami.
- b. Konstruksi merupakan proses yang terus-menerus
- c. Belajar bukan untuk mengumpulkan fakta melainkan untuk mengembangkan pemikiran untuk membuat suatu penemuan baru.
- d. Proses belajar terjadi sewaktu seseorang mengalami keraguan sehingga ia terus belajar.
- e. Hasil belajar ditentukan dari lingkungan dan pengalaman belajar anak.
- f. Hasil belajar ditentukan dari pemahaman yang ia ketahui

---

<sup>18</sup>Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, hlm. 96.

Konstruktivisme adalah proses membangun atau menyusun suatu pengetahuan dalam struktur kognitif siswa berdasarkan pengalamannya.

- a. Pengetahuan merupakan konstruksi melalui kegiatan subyek
- b. Subyek membentuk kognitif, konsep, dan struktur untuk pengetahuan
- c. Pengetahuan dibentuk dari konsepsi pengetahuan seseorang yang diperoleh melalui pengalaman-pengalamannya.<sup>19</sup>

Kerangka berpikir Piaget dalam membangun konstruktivisme antara lain:

- a. Skemata/skema  
Skema merupakan suatu struktur mental yang dimiliki seseorang kemudian dapat diadaptasi dan dikordinasi dengan lingkungan sekitar. Skemata seseorang dapat melakukan penglihatan, pengamatan, dan analisis atas suatu hal.
- b. Asimilasi  
Asimilasi merupakan cara kerja otak untuk mengintegrasikan persepsi, konsep persepsi atau pengalaman baru dalam skema atau pola yang sudah ada. Asimilasi ini ditujukan untuk memasukkan sesuatu yang baru ke dalam skema kemudian dilakukan pengelolaan informasi untuk dijadikan sesuatu yang lebih baik.
- c. Akomodasi  
Suatu hal baru terkadang bertolak belakang dengan pengetahuan skema yang sebelumnya. Untuk menerima sesuatu yang baru itu maka seseorang harus merangsangkan skema baru ataupun memodifikasi sehingga cocok dengan rangsangan itu. Akomodasi bertujuan untuk mengembangkan cara berpikir seseorang dengan mengkonstruksikan pengetahuan baru yang sebelumnya belum diketahui.
- d. Equilibration  
Equilibilitas sama dengan keseimbangan. Fungsi equilibilitas adalah untuk memantapkan pemikiran anak bahwa masih banyak hal baru yang belum diketahuinya.<sup>20</sup>

Kerangka berpikir menurut Piaget di atas dapat disimpulkan bahwa pengetahuan yang dimiliki seseorang akan dikembangkan sendiri sesuai

---

<sup>19</sup>Restiani Arina dkk. Husamah, Pantiwati Yuni, *Belajar dan Pembelajaran* (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2018), hlm. 79-81.  
[https://books.google.com/books/about/Belajar\\_dan\\_Pembelajaran.html?hl=id&id=F5xjDwAAQB-AJ](https://books.google.com/books/about/Belajar_dan_Pembelajaran.html?hl=id&id=F5xjDwAAQB-AJ).

<sup>20</sup>Moh. Yamin, *Teori dan Metode Pembelajaran* (Malang: Madani, 2015), hlm. 60-62.

dengan skemata yang ia ketahui. Semua pengetahuan yang ia dapatkan belum tentu dapat diterima secara langsung oleh anak melainkan adanya proses yang mana anak akan menyadari bahwa masih banyak pengetahuan yang belum ia ketahui.

Menurut Poedjiadi implikasi dari teori belajar konstruktivisme dalam pendidikan anak sebagai berikut:

- a. Tujuan pendidikan menurut teori konstruktivisme adalah menghasilkan individu yang mampu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi.
- b. Pendidikan dalam pandangan konstruktivisme adalah melahirkan seseorang yang mampu dan peduli terhadap lingkungannya sebab seseorang itu telah belajar mengelola lingkungannya sendiri.
- c. Kurikulum dirancang untuk peserta didik agar pengetahuan dan keterampilannya dapat dikonstruksikan. Dengan belajar kelompok peserta didik dapat melakukan pemecahan masalah dan menganalisis lingkungannya.
- d. Kurikulum juga dirancang dengan pendekatan belajar mandiri, dan mencari bahan materi sendiri dan ketika terdapat permasalahan belajar maka guru dapat memecahkannya sendiri.
- e. Peserta didik dituntut aktif untuk menemukan cara belajar yang sesuai dengan keinginannya. Guru berperan sebagai fasilitator, mediator dan sebagai pengelola pembelajaran agar berjalan dengan kondusif.<sup>21</sup>

Implikasi dari teori belajar konstruktivisme menurut Poedjiadi dapat disimpulkan bahwa peserta didik dapat menyelesaikan permasalahannya dengan menggunakan pengetahuan berdasarkan pengalamannya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam proses pembelajaran guru membimbing peserta didik dalam memecahkan suatu permasalahan yang telah ditentukan dalam penciptaan suatu proyek yang diberikan guru. Bimbingan ini dapat membangkitkan kreativitas peserta didik sesuai dengan imajinasinya.

---

<sup>21</sup>Moh Yamin, *Teori Dan Metode....*, hlm. 63-64.

## 2. Pembelajaran *Project Based Learning*

### a. Pengertian *Project Based Learning*

Model pembelajaran dengan menggunakan proyek merupakan proses pembelajaran yang menjadikan proyek sebagai objek belajar. Sebagai objek belajar dengan melakukan kegiatan yang menjadikan sumber pengetahuan dalam proses belajar. Tahapan-tahapan dalam kegiatan proyek, mulai dari penentuan masalah, perencanaan, implementasi, monitoring dan evaluasi, serta indentifikasi hasil-hasil yang dicapai.

*Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Siswa melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis dan informasi untuk menghasilkan berbagai hasil belajar. Model ini menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata.<sup>22</sup>

Menurut Kosasih *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai tujuannya. Sedangkan menurut Trianto *Project Based Learning* merupakan sebuah model atau pendekatan pembelajaran yang inovatif, yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks. Darynto juga berpendapat bahwa

---

<sup>22</sup>Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran PPKn Di SD/MI...*, hlm. 138.

*Project Based Learning* merupakan cara belajar yang memberikan kebebasan berpikir pada siswa yang berkaitan dengan isi atau bahan pengajaran dan tujuan yang direncanakan.<sup>23</sup>

Beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai kegiatan belajar dengan beraktivitas nyata untuk memperoleh hasil pembelajaran yang bermakna bagi siswa dengan penciptaan atau penggunaan media berdasarkan proyek. Dengan menggunakan model ini peserta didik dituntut untuk aktif dan kreatif dalam pelaksanaan proyek atau kegiatan pembelajaran.

b. Sintak pelaksanaan model pembelajaran *project based learning*

1) Penentuan pertanyaan (*start with the essential*)

Pengambilan topik yang sesuai dengan kenyataan dan dimulai dengan mengamati sekitar dan topik harus relevan dengan para siswa sesuai dengan kebutuhannya.

2) Mendesain perencanaan proyek (*design a plan for the project*)

Perencanaan dilakukan antara guru dan siswa untuk menentukan rencana proyek yang akan dilakukan dalam pembelajaran.

3) Menyusun jadwal (*create a schedule*)

---

<sup>23</sup>Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran Tematik DI SD/MI* (Yogyakarta: Samudera Biru, 2018), hlm. 39.

Guru dan siswa menyusun jadwal penyelesaian proyek. Guru membimbing siswa untuk menyelesaikan proyek yang dilakukan, siswa diminta untuk memberikan alasan menggunakan cara yang telah dipilihnya.

4) Memonitor siswa dan kemajuan produk (*monitor the project*)

Guru mengawasi, mengamati aktivitas pembuatan proyek serta menilai proses pelaksanaan proyek yang dilakukan oleh siswa.

5) Menguji hasil (*asses the outcome*)

Guru menilai hasil kerja siswa apakah sudah mengalami kemajuan dan memberikan umpan balik terhadap pemahaman siswa tentang proyek yang telah dilakukan oleh siswa

6) Mengevaluasi pengalaman (*evaluate the experience*)

Siswa diminta untuk menceritakan pengalamannya ketika menyelesaikan proyek, guru dan siswa mengembangkan diskusi untuk memperbaiki tujuan kinerja dalam proses pembelajaran.<sup>24</sup>

Pembelajaran *Project Based Learning* sangat cocok diterapkan dalam proses pembelajaran sebagai cara untuk meningkatkan kualitas belajar siswa. Model proyek ini memberikan peluang kepada siswa untuk belajar secara bebas melakukan berbagai percobaan, pengamatan, pencarian informasi dan melakukan kolaborasi dengan

---

<sup>24</sup>Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran Tematik...*, hlm. 39.

guru. Dengan demikian pembelajaran jadi lebih bervariasi termasuk dengan melakukan pembelajaran berbasis lingkungan.<sup>25</sup>

c. Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Project Based Learning*

1) Kelebihan model *Project Based Learning*:

- a) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk belajar, mendorong kemampuan mereka untuk melakukan pekerjaan penting dan mereka perlu untuk dihargai
- b) Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah
- c) Membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan *problem-problem* yang kompleks
- d) Mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi
- e) Meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola sumber
- f) Memberikan pengalaman kepada peserta didik pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek, membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas.

---

<sup>25</sup>Yulistyana Pradita, Bakti Mulyani, Dan Tri Redjeki, "Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Dan Kreativitas Siswa Pada Materi Pokok Sistem Koloid Kelas XI IPA Semester Genap Madrasah Aliyah Negeri Klaten Tahun Pelajaran 2013/2014," *Jurnal Pendidikan Kimia* 4, No. 1 (2015): 89–96.

- g) Melibatkan peserta didik untuk belajar mengambil informasi dan menunjukkan pengetahuan yang dimiliki, kemudian diimplementasikan dengan dunia nyata.
- h) Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, sehingga peserta didik menikmati proses pembelajaran.<sup>26</sup>

## 2) Kelemahan model *Project Based Learning*

- a) Memerlukan banyak waktu dalam penyelesaiannya
- b) Banyak biaya untuk menghasilkan produk
- c) Banyaknya peralatan yang digunakan
- d) Siswa yang mengalami kelemahan dalam percobaan dan pengumpulan informasi akan mengalami kesulitan.<sup>27</sup>

Keuntungan lain pembelajaran berbasis proyek yang lain menurut investigasi Yalcin et dalam jurnal Novianto Nurholis, Masykuri Muhammad dan Sukarmin (1) menciptakan suasana belajar bervariasi, (2) menghindarkan dari kebosanan yang biasa didapat di sekolah, (3) membuat lingkungan belajar menarik, menyenangkan, menggairahkan, dan membanggakan bagi siswa.<sup>28</sup>

## 3. Pengertian Media Kolase

### a. Pengertian kolase

Kolase merupakan teknik dalam berkarya seni dengan cara menempel bahan pada bidang datar. Maksudnya adalah berkarya

<sup>26</sup>Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran PPKn Di SD/MI...*, hlm. 140-141.

<sup>27</sup>Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran PPKn...*, hlm. 140.

<sup>28</sup>Novianto, Masykuri, And Sukarmin, "Pengembangan Modul Pembelajaran Fisika Berbasis Proyek (Project Based Learning) Pada Materi Fluida Statis Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas X SMA/MA."

dengan menggunakan bahan nonkonvensional yaitu kain perca. Kain perca dimanfaatkan untuk menghasilkan suatu karya seni yang unik, salah satunya adalah berkarya seni lukis dengan menggunakan teknik kolase.<sup>29</sup>

Secara umum kolase adalah teknik menggabungkan beberapa objek menjadi satu. Tidak hanya asal jadi, tapi objek-objek itu harus mampu bercerita untuk menciptakan kesan tertentu sehingga menghasilkan sebuah karya seni yang baru.<sup>30</sup> Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kolase merupakan karya seni yang dibuat dengan menempelkan benda-benda ke dalam suatu pola gambar dengan berbagai ide kreatif.

#### b. Karakteristik kolase

- 1) Media pendidikan memiliki pengertian yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar, dan dirasa dengan pancaindera
- 2) Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yaitu mengandung pesan
- 3) Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio
- 4) Media pembelajaran mengandung arti sebagai alat bantu pembelajaran

---

<sup>29</sup>Zita Kiky Swariga, "Pemanfaatan Kain Perca Sebagai Media Berkarya Seni Lukis Dengan Teknik Kolase Bagi Siswa Kelas VIII D SMP Negeri 5 Blora," *Eduarts: Journal of Arts Education* 2, no. 1 (2013).

<sup>30</sup>Nur Halimah, "Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Kolase Dengan Berbagai Media Pada Anak Kelompok B3 Di TK Aba Ngoro-Oro Patuk Gunungkidul," *E:TESIS% 20 PENELITIAN/Instrumen% 20penelitian/780347700. Pdf. 15/10/2018* 20 (2016).

- 5) Media pendidikan digunakan untuk kegiatan interaksi antara guru dan siswa
- 6) Media pendidikan bisa digunakan secara banyak ataupun berbentuk kelompok<sup>31</sup>

Menurut Syakir Muharrar dan Sri Verayanti kolase merupakan suatu teknik menempel berbagai jenis benda seperti kertas, daun kering, biji-bijian, kaca dan lain sebagainya. Sedangkan menurut Muhammar E. Kolase merupakan teknik melukis atau menggunakan warna-warna kepingan kaca, marmer, kayu yang ditempelkan. Sedangkan menurut Tim Bina Karya kolase merupakan melukis dengan menempelkan dan merekatkan. Kolase terbagi atas beberapa kelompok yaitu:

- 1) Tangram yaitu menempel bentuk-bentuk tanpa menggambar pola
  - 2) Montase merupakan melekatkan benda konkret dalam sebuah gambar
  - 3) Mozaik adalah menempel bentuk kecil menjadi suatu kesatuan dengan cara menabur.<sup>32</sup>
- c. Sintak kegiatan kolase
- 1) Merencanakan gambar yang akan dibuat.
  - 2) Menyediakan bahan dan alat
  - 3) Mengenalkan bahan dan alat yang akan digunakan

---

<sup>31</sup>Arsyad, *Media Pembelajaran*, hlm. 4-6.

<sup>32</sup>Yutika Oktavia Ardila, "Penggunaan Media Kolase Dalam Mengembangkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Citra Darma Lampung Barat" (PhD Thesis, UIN Raden Intan Lampung, 2017), hlm. 23.

- 4) Membimbing anak menempel bahan-bahan pada gambar
- 5) Menjelaskan posisi dimana bahan akan ditempelkan
- 6) Kegiatan dilakukan secara berulang agar kreativitas anak berkembang.<sup>33</sup>

d. Jenis-jenis kolase

Menurut Syakir Muharrar dan Sri Verayanti kolase dapat dibedakan menjadi beberapa segi, yaitu segi fungsi, matra, corak, dan material.

1) Menurut fungsi

Fungsi, kolase dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu (*fine art*) untuk kebutuhan artistik dan seni pakai/terapan (*applied art*) untuk kebutuhan praktis.

2) Menurut matra

Matra kolase dibagi menjadi dua yaitu pada permukaan bidang dua dimensi (dwimatra) dan kolase pada permukaan bidang tiga dimensi (trimatra).

3) Menurut corak

Corak kolase dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu representatif (nyata dan dapat dikenali) dan nonrepresentatif (abstrak dan unsur visual)

4) Menurut material

---

<sup>33</sup>Ardila, Yutika Oktavia, *Penggunaan Media Kolase...*, hlm. 24.

Material semua benda dapat dimanfaatkan dalam pembuatan kolase dengan komposisi yang menarik dan unik jenis bahan baku kolase dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu

- (a) bahan-bahan alam (daun, ranting, bunga kering, kerang, biji-bijian, kulit, batu-batuan)
- (b) bahan-bahan bekas sintetis (plastik, serat sintetis, logam, kertas bekas, tutup botol, bungkus permen/ cokelat, kain perca).<sup>34</sup>

Bahan-bahan digunakan dalam membuat kolase menurut Sumanto, berkreasi kolase tidak hanya terbatas seperti halnya montase, namun bisa menggunakan beraneka jenis bahan, seperti: (1) bahan alam, yaitu bahan-bahan yang berasal dari benda-benda alami atau sisa dari makhluk hidup, seperti daun, ranting, kulit telur, bulu ayam, ampas kelapa, kulit batang pisang, kulit salak dan lain-lain, (2) bahan buatan, yaitu bahan yang terbuat dari benda-benda olahan manusia, seperti kertas, kain, plastik, benang, kapas dan lain-lain, (3) bahan bekas, yaitu bahan yang berasal dari benda-benda yang sudah tidak terpakai atau pernah digunakan. Misalnya kertas koran, kertas kalender, kain perca, plastik, sendok es krim, serutan kayu, serutan pensil, tutup botol dan lain sebagainya.<sup>35</sup>

---

<sup>34</sup>Halimah, "Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Kolase Dengan Berbagai Media Pada Anak Kelompok B3 Di Tk Aba Ngoro-Oro Patuk Gunungkidul."

<sup>35</sup>Nugraheni, "Meningkatkan Hasil Belajar IPS dengan Menggunakan Media Kolase pada Siswa Kelas V Sdn Pamotan 1 Kecamatan Porong Kabupaten Sidoarjo," hlm. 4.

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti memilih menggunakan bahan pembuatan kolase dari bahan alam seperti, karton, daun kering, cangkang telur. Peneliti memilih bahan tersebut agar peserta didik mudah menemukan bahan-bahan tersebut disekitar lingkungan rumahnya, sehingga pembuatan media kolase tersebut terselesaikan tanpa ada hambatan sebab biaya atau lain sebagainya.

#### 4. Meningkatkan Kreativitas

##### a. Pengertian kreativitas

Menurut Silver ada dua pandangan tentang kreativitas yaitu, kreativitas genius dan kreativitas hasil penelitian terbaru. Pertama, kreativitas genius merupakan tindakan relatif yang dipandang sebagai ciri-ciri mental yang langka, yang dihasilkan oleh seseorang yang berbakat melalui proses pemikiran yang luar biasa, cepat dan spontan. Kedua kreativitas hasil penelitian menyatakan bahwa kreativitas berkaitan dengan pemahaman yang mendalam, fleksibel di dalam isi dan sikap, sehingga dapat dikaitkan dengan proses panjang serta perenungan.<sup>36</sup>

Menurut Hurlock mengemukakan kreativitas secara umum sebagai paham yang secara luas meliputi gaya kognitif, kategori-kategori pekerjaan dan jenis-jenis hasil kerja. Sedangkan Harris berpendapat

---

<sup>36</sup>Ahmad Susanto, *Teori Belajar...*, hlm. 99-100.

dalam artikelnya bahwa kreativitas dapat dikatakan sebagai kemampuan, sikap dan proses.<sup>37</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki seseorang baik itu pengetahuan, sikap, dan ide-ide kreatif lainnya. Kreativitas dapat muncul melalui suatu proses pembelajaran yang cukup panjang sehingga menghasilkan suatu hasil kerja yang luar biasa dengan berdasarkan bakat dan pemikiran jenius seseorang.

Parnes memaparkan proses kreatif dibangkitkan melalui beberapa perilaku kreatif diantaranya:

- a. *Fluency* (kelancaran) yaitu kemampuan mengemukakan ide untuk memecahkan suatu permasalahan.
- b. *Flexibility* (keluwesan) kemampuan memecahkan suatu masalah dengan ide diluar kategori biasa.
- c. *Originality* (keadilan) kemampuan memberikan respon yang unik dan luar biasa.
- d. *Elaboration* (keterperincian) kemampuan mengemukakan ide yang terperinci dan mewujudkannya menjadi kenyataan.
- e. *Sensitivity* (kepekaan) kepekaan menangkap keadaan ataupun suatu kondisi dari suatu permasalahan.<sup>38</sup>

Bentuk kreativitas yaitu pertama, kreativitas bermain dengan bermain, otak anak dapat terangsang bentuk permainan yang dapat merangsang otak anak seperti bermain *puzzle*, bermain balok kayu dan lain sebagainya. Kedua, kreativitas berbicara merupakan kemampuan berbicara yang baik sesuai dengan perkembangan intelegensi anak. Ketiga, kreativitas berpikir merupakan salah satu ciri anak yang pantang

---

<sup>37</sup>Ahmad Susanto, *Teori Belajar....*, hlm. 99-100.

<sup>38</sup>Yeni Rachmawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak* (Jakarta: Prenada Media, 2012), hlm. 14-15.

menyerah dan selalu mencoba menyelesaikan segala permasalahan yang ditemuinya.<sup>39</sup>

Beberapa bentuk kreativitas di atas maka proyek pembuatan kolase membutuhkan kreativitas berpikir dimana, anak dituntut untuk berkonsentrasi pada saat menempelkan sesuatu ke *frame* yang tersedia. Konsentrasi disini berguna agar *frame* yang dihasilkan memiliki nilai seni yang tinggi sehingga indah dipandang oleh penglihatnya.

Salah satu upaya mengembangkan kreativitas belajar melalui *Project Based Learning*. Menurut Sampurno dengan melakukan suatu proyek pada suatu pembelajaran akan meningkatkan kreativitas berserta berpikir kritis seorang anak dan membantu mengembangkan pengetahuan jangka panjang. Peran guru dalam pembelajaran proyek adalah sebagai fasilitator dan mediator yang mengawasi dan membimbing pembelajaran yang bermakna dan meningkatkan kualitas pembelajaran.<sup>40</sup>

#### b. Urgensi kreativitas

Munandar mengemukakan ada empat alasan mengapa kreativitas perlu untuk dikembangkan yaitu:

- 1) Kreativitas untuk merealisasikan perwujudan diri  
Merupakan suatu perwujudan untuk berkreasi sehingga karya yang ia ciptakan diakui orang lain.
- 2) Kreativitas memecahkan suatu permasalahan

---

<sup>39</sup>Azuratul Husnah, "Peningkatan Kreativitas Melalui Teknik Kolase Pada Anak Kelompok B Di TK Islam Terpadu Insan Madani Tahun Ajaran 2017/2018" (PhD Thesis, Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia, 2018), hlm. 18.

<sup>40</sup>Nur Kholis Novianto, Mohammad Masykuri, dan Sukarmin Sukarmin, "Pengembangan Modul Pembelajaran Fisika Berbasis Proyek (Project Based Learning) Pada Materi Fluida Statis Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas X SMA/MA," *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA* 7, no. 1 (2018): 81–92.

Kemampuan berfikir kreatif untuk memecahkan suatu permasalahan.

3) Kreativitas untuk memuaskan diri

Dengan melakukan suatu percobaan, penelusuran hingga mencapai suatu karya yang diharapkan anak akan merasa puas dengan karya yang ia ciptakan.

4) Kreativitas untuk meningkatkan kualitas hidup

Anak yang memiliki ide yang kreatif akan mengembangkan ide kreatifnya sehingga kemungkinan besar anak akan sejahtera dengan ide atau pemikiran kreatif yang ia pupuk sejak dini.<sup>41</sup>

Berdasarkan beberapa alasan tersebut memupuk kreativitas anak sejak dini memiliki manfaat yang besar bagi anak untuk kehidupannya dimasa depan. Dengan sikap pantang menyerah, terus mencoba, dan bersyukur atas keberhasilan yang diperoleh anak akan menciptakan rasa puas atau bangga atas dirinya karena keberhasilannya. Dengan demikian anak akan terus mengembangkan ide kreatifnya sehingga menjadi suatu nilai yang sangat berharga untuknya.

c. Unsur-unsur kreativitas

Menurut Utami Munandar unsur-unsur kreatifitas sebagai berikut,

- 1) Pribadi merupakan ungkapan yang dimiliki seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Sehingga menciptakan ide baru dan produk yang inovatif.
- 2) Proses merupakan siswa diberi kebebasan untuk menuangkan idenya dengan pemikiran kreatif.
- 3) Pendorong merupakan suatu hal yang sangat dibutuhkan siswa agar semangat, motivasiserta penghargaan untuk siswa dalam berpikir kreatif dan inovatif terus berkembang menghasilkan sesuatu.
- 4) Produk merupakan hasil dari ide kreatif dan inovatif siswa sebab proses serta dukungan yang diperolehnya membantu terciptanya produk tersebut.<sup>42</sup>

---

<sup>41</sup>Ista Ismayanti, "Penerapan Kolase Dengan Kegiatan 5M Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Jaya Negara Surabaya," *PAUD Teratai* 6, no. 3 (2017): hlm. 2.

<sup>42</sup>Wuri Handayani and Elin B. Somantri, "Peningkatan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Kolase Di Taman Kanak-Kanak Mujahidin 1 Pontianak," *Jurnal Edukasi Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2019): hlm. 81.

Basemer dan Treffinger menyarankan bahwa produk kreatif dapat digolongkan menjadi tiga kategori, yaitu:

- 1) Kebaruan menurut Basemer dan Trefinger sejauh mana produk itu baru dalam hal jumlah luas yang baru, teknik baru bahan baru, konsep baru yang terlibat.
  - 2) Pemecahan menyangkut sejauh nama produk itu memenuhi kebutuhan dari situasi bermasalah.
  - 3) Elaborasi dan sintesis yaitu sejauh mana produk menggabungkan unsur-unsur yang tidak sama menjadi keseluruhan dan koheran.
5. Pembelajaran IPS

Menurut Suhanadji, IPS di sekolah dasar adalah mata pelajaran yang mempelajari tentang hubungan manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat. Pengetahuan sosial merupakan pengetahuan yang dilaksanakan dalam kegiatan instruksional di sekolah-sekolah guna mencapai tujuan pendidikan dan pembelajaran, antara lain menanamkan kepedulian siswa terhadap lingkungan sosial sekitarnya.<sup>43</sup>

Menurut Ahmad Susanto, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, seperti, Sosiologi, Sejarah, Geografi, Ekonomi, Politik, Hukum, dan Budaya. Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial.<sup>44</sup>

Standar Isi, IPS merupakan salah satu pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan

---

<sup>43</sup>Nugraheni, "Meningkatkan Hasil Belajar IPS dengan Menggunakan Media Kolase pada Siswa Kelas V SDN Pamotan 1 Kecamatan Porong Kabupaten Sidoarjo," hlm. 2.

<sup>44</sup>Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS...*, hlm. 6.

dengan ilmu kemasyarakatan. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS mencakup beberapa pelajaran yang berkaitan dengan sosial kemasyarakatan antara lain, Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diharapkan dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.<sup>45</sup>

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang mempelajari fenomena sosial kemasyarakatan yang akan menjadikan peserta didik peduli terhadap lingkungan sosialnya. Pembelajaran IPS di jenjang SD/MI memiliki kaitan lain dengan mata pelajaran Geografi, Sejarah, Sosiologi, Ekonomi. Dengan menetapkan mata pelajaran IPS ini memiliki tujuan agar peserta didik menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab.

Fokus utama dari program IPS adalah membentuk individu yang memahami kehidupan sosial masyarakat, aktivitas dan interaksi masyarakat di lingkungannya dan menghasilkan manusia yang bertanggung jawab untuk melestarikan, melanjutkan dan memperluas nilai-nilai dan ide-ide bagi generasi masa depan. Ada tiga kajian utama dimensi tujuan pembelajaran IPS di SD yaitu, pengembangan

---

<sup>45</sup>Nugraheni, "Meningkatkan Hasil Belajar IPS dengan Menggunakan Media Kolase pada Siswa Kelas V Sdn Pamotan 1 Kecamatan Porong Kabupaten Sidoarjo," hlm. 2.

kemampuan berpikir siswa, pengembangan nilai, dan etika, serta pengembangan tanggung jawab dan partisipasi sosial.<sup>46</sup>

## B. Penelitian Yang Relevan

1. Dewi Insyasiska, Siti Zubaidah, Herawati Susilo, FKIP UNPAS dengan judul “Pengaruh *Project Based Learning* Terhadap Motivasi Belajar, Kreativitas, Kemampuan Berpikir Kritis, Dan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Pembelajaran Biologi”. Penelitiannya menggunakan penelitian eksperimen semu menggunakan rancangan “*The Non Equivalent Pretest-posttest Control Group Design*”. Berdasarkan uji lanjut LSD menunjukkan bahwa *project based learning* dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa lebih tinggi 14%, kreativitas siswa meningkat 31,1%, kemampuan berpikir kritis meningkat 34% dan kemampuan kognitif siswa juga meningkat 28,9% dari pada pembelajaran yang diberikan melalui proyek. Pembelajaran berbasis proyek memotivasi siswa untuk belajar mandiri menemukan informasi sendiri dari berbagai sumber, seperti tim ahli, lingkungan sekitar, media dan internet.<sup>47</sup>
2. Penelitian yang dilakukan oleh Dewi Insyasiska, Siti Zubaidah, Herawati Susilo menunjukkan bahwa model *Project Based Learning* dapat meningkatkan proses pembelajaran melalui proyek. Peneliti juga memilih kegiatan pembelajaran proyek agar kreativitas siswa meningkat.

---

<sup>46</sup>Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS...*, hlm. 13.

<sup>47</sup>Dewi Insyasiska, Siti Zubaidah, and Herawati Susilo, “Pengaruh Project Based Learning Terhadap Motivasi Belajar, Kreativitas, Kemampuan Berpikir Kritis, Dan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Pembelajaran Biologi,” *Jurnal Pendidikan Biologi* 7, no. 1 (2017): 9–21.

3. Ridya Wuri Nugraheni, Universitas Negeri Surabaya dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar IPS Dengan Menggunakan Media Kolase Pada Siswa Kelas V SDN Pamotan 1 Kecamatan Porong Kabupaten Sidoarjo”. Penelitian ini berupa Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik pengamatan (observasi), tes, dan wawancara. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar melalui penggunaan media kolase siswa kelas V SDN Pamotan 1 Porong-Sidoarjo. Pelaksanaan pembelajaran guru pada siklus I memperoleh presentase ketuntasan 71,25%. Pada siklus II memperoleh presentase ketuntasan 82,5% dan meningkat pada siklus III dengan perolehan 92,5%. Pada aktivitas siswa disiklus I memperoleh ketuntasan 62,5%. Sedangkan pada siklus II mendapat ketuntasan 82,14% dan pada siklus III sebesar 91,07%. Sedangkan pada hasil belajar siswa, perolehan rata-rata nilai hasil belajar siswa pada siklus I diperoleh 68,70 dan persentase ketuntasan belajar siswa 61,3%. Setelah diadakan perbaikan yang dilakukan pada siklus II, hasil belajar siswa memperoleh nilai rata-rata 77,25 dengan persentase ketuntasan belajar siswa adalah 74,19%. Dan setelah diadakan perbaikan kembali pada siklus III terjadi kenaikan hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata 84,19 dengan persentase ketuntasan belajar siswa 90,32.<sup>48</sup>

---

<sup>48</sup>Ridya Wuri Nugraheni, “Meningkatkan Hasil Belajar IPS dengan Menggunakan Media Kolase pada Siswa Kelas V Sdn Pamotan 1 Kecamatan Porong Kabupaten Sidoarjo” (info:eurepo/semantics/article, Universitas Negeri Surabaya, 2013), hlm. 1., <https://www.neliti.com/id/publications/251250/meningkatkan-hasil-belajar-ips-dengan-menggunakan-media-kolase-pada-siswa-kelas>.

Berdasarkan penelitian yang terdahulu tentang kolase di atas peneliti tertarik melakukan kegiatan kolase dengan bahan alam yang tersedia disekitar lingkungan peserta didik pada pembelajaran IPS di Kelas V. Kegiatan kolase tersebut diharapkan mampu meningkatkan kreativitas peserta didik karena pada pembelajaran IPS. Peserta didik belum pernah diajak untuk menciptakan suatu proyek pada pembelajaran IPS di kelas.

4. Azuratul Husnah, Nim 38.14.3.025 Universitas Islam Negeri Sumatera Utara dengan judul “Peningkatan Kreativitas Melalui Teknik Kolase Pada Anak Kelompok B Di Tk Islam Terpadu Insan Madani Tahun Ajaran 2017/2018”. Penelitian ini menggunakan penelitian (PTK) Penelitian Tindakan Kelas. Hasil penelitian menunjukkan media kolase dapat meningkatkan kreativitas anak. Hal ini terlihat ketika penggunaan media kolase belum digunakan oleh guru, kreativitas anak sekitar 50%. Siswa yang terdiri dari 14 orang sekitar 4 orang mulai berkembang, 7 orang mulai berkembang, 3 orang belum berkembang. Setelah penggunaan media kolase dalam pembelajaran maka kreativitas anak meningkat 80, 78%.<sup>49</sup>

Penelitian terdahulu di atas menunjukkan bahwa kegiatan kolase dapat meningkatkan kreativitas anak. Peneliti tertarik untuk memadukan penggunaan model *Project Based Learning* yang dipadukan oleh kegiatan kolase di kelas pada pembelajaran IPS kelas V untuk meningkatkan kreativitas peserta didik.

---

<sup>49</sup>Husnah, Azuratul. “Peningkatan Kreativitas Melalui Teknik Kolase Pada Anak Kelompok B DI TK Islam Terpadu Insan Madani Tahun Ajaran 2017/2018.” PhD Thesis, Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia, 2018.

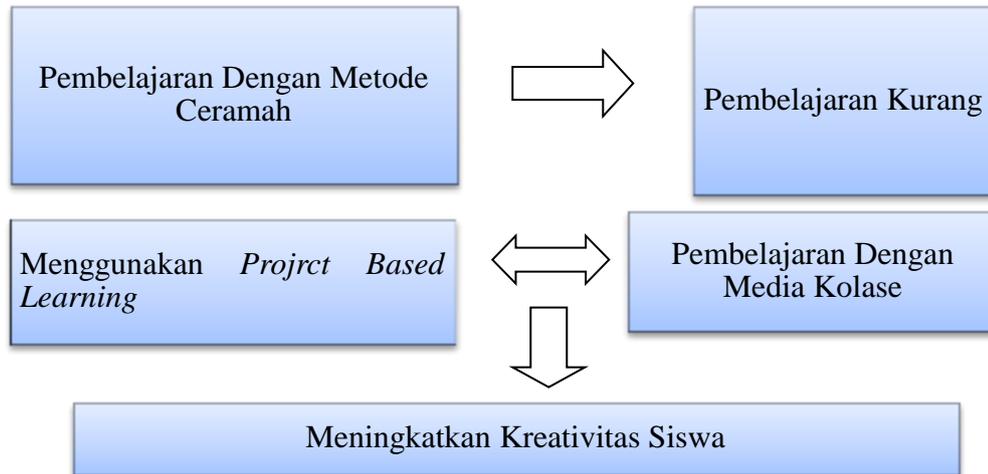
### **C. Kerangka Berpikir**

Sekolah dasar merupakan lembaga pendidikan formal pertama mengaarkan serta mengembangkan kemampuan dasar anak dalam kegiatan pembelajaran seperti, menulis, membaca dan berhitung. Anak juga dibimbing dalam berkreasi, berfikir kreatif dan terampil. Dalam pembelajaran keterampilan atau SBdP siswa dibimbing untuk memmbuaat karya sesuai ide kratifnya.

Kreativitas merupakan merupakan kemampuan untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Pengembangan kreativitas siswa dibentuk melalui proses yang bersifat imajinatif dituangkan dalam suatu karya inovatif yang dibimbing dengan model pembelajaran yang searah. Penggunaan *Project Based Learning* dalam proses pembelajaran membantu mengembangkan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS yang dibanyu dengan pemanfaatan media kolase pada materi peran ekonomi dalam kehidupan.

Gambar 2.1

## Skema Kerangka Berpikir

**D. Hipotesis Tindakan**

Sesuai kajian teori di atas, maka hipotesis tindakan kelas yang dinyatakan dengan menerapkan model *Project Based Learning* dan pemanfaatan media kolase pada materi peristiwa mengisi kemerdekaan dapat meningkatkan kreativitas siswa di kelas V SDN 101101 Silaiya Kecamatan Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Lokasi Dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini bertempat di SDN Silaiya tepatnya Desa Silaiya yang berada di Kecamatan Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan Provinsi Sumatera Utara. Letak SD ini dikelilingi oleh perumahan warga adapun letak geografis SD 101101 Silaiyah sebagai berikut:

1. Sebelah Utara SD 101101 Silaiya berbatasan dengan rumah warga
2. Sebelah Selatan SD 101101 Silaiya berbatasan dengan rumah warga
3. Sebelah Timur SD 101101 Silaiya berbatasan dengan rumah warga
4. Sebelah Barat SD 101101 Silaiya berbatasan dengan kebun warga

Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan September 2019 sampai bulan Desember tahun 2021 di SDN 101101 Silaiya Kecamatan Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan. Untuk lebih jelas dapat di lihat *Time Schedule* pada lampiran I.

#### **B. Jenis Dan Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang datanya secara langsung dihimpun berdasarkan adanya perlakuan yang diberikan. Sebagai peneliti, kehadiran menjadi salah satu faktor utama untuk mendapatkan data-data yang berhubungan dengan judul penelitian. Penelitian dilakukan dengan teman sejawat yaitu Sakinah Setiawan Marito, Siska Fadilah Hasibuan, Kiki Adelina, dan Sri Mulyani. Peneliti

bertindak sebagai guru dan teman sejawat sebagai observer, pada akhir penelitian, peneliti menyusun laporan akhir.

Berdasarkan manfaatnya penelitian ini merupakan penelitian yang diarahkan untuk memecahkan permasalahan yang terjadi dilapangan. Berdasarkan metode analisis penelitian ini termasuk penelitian kualitatif yang fenomena dan peristiwa yang terjadi dianalisis dengan logika ilmiah.

Berdasarkan analisis data maka penelitian ini termasuk penelitian deskriptif untuk menggambarkan, gejala-gejala, fakta-fakta secara sistematis dan akurat mengenai sifat-sifat tertentu. Berdasarkan prosedur pengumpulan datanya dilakukan saat kejadian berlangsung. Penelitian ini juga termasuk penelitian lapangan dengan cara mengamati peristiwa yang terjadi dilapangan.

### **C. Latar Dan Subjek Penelitian**

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang berlokasi di SDN 101101 Silaiya Kecamatan Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan. Subjek penelitian adalah siswa kelas V TP. 2020/2021 yang melibatkan siswa sebanyak 28 orang, laki-laki berjumlah 14 orang dan perempuan berjumlah 14 orang. Mata pelajaran yang diteliti yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial dengan penerapan *Project Based Learning* dengan pemanfaatan media kolase materi peristiwa mengisi kemerdekaan.

Kehadiran peneliti merupakan salah satu faktor untuk penelitian dapat ditemukan data-data yang berhubungan dengan judul penelitian. Sejak tindakan dilakukan peneliti bertindak sebagai instrumen, teman sejawat sebagai observer pengumpul data, penganalisis data dan sebagai pelapor hasil penelitian.

#### **D. Prosedur Penelitian**

Penelitian ini dikumpulkan dengan cara melakukan penelitian di SDN 101101 Silaiya Kecamatan Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan. Melakukan penelitian tindakan kelas untuk mengakuratkan hasil, dengan menggunakan dua siklus.

##### 1. Siklus I

Siklus I dilakukan dengan dua kali pertemuan, alokasi waktu tiap pertemuannya 2 x35 menit. Adapun tahapan pada siklus I yaitu:

###### a. Perencanaan

- 1) Peneliti mengadakan pertemuan dengan guru pelaksana dan guru pengamat.
- 2) Peneliti berperan sebagai guru
- 3) Guru menyiapkan RPP seputar materi jenis-jenis usaha yang dikelola sendiri maupun kelompok
- 4) Guru menelaah materi jenis-jenis usaha yang dikelola sendiri maupun kelompok
- 5) Guru membuat media kolase untuk praktek langsung kepada siswa
- 6) Guru memberikan lembar unjuk kerja siswa pola gambar untuk dikolasekan
- 7) Guru meminta siswa mempersiapkan alat dan bahan kolase

###### b. Tindakan

- 1) Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan mengabsen siswa

- 2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
- 3) Guru menggunakan model *Project Based Learning* dan media kolase
- 4) Guru membagi kelompok yang terdiri dari 5 orang
- 5) Guru membagikan kertas unjuk kerja kepada setiap kelompok untuk membuat kolase dengan bahan karton
- 6) Guru membatasi waktu pengerjaan selama 30 menit
- 7) Guru dan peneliti memperhatikan siswa dalam kegiatan membuat kolase
- 8) Setiap kelompok mempersentasikan hasil dari kolase mereka dan mengumpulkan proyeknya
- 9) Guru menyimpulkan pembelajaran
- 10) Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam

c. Observasi

Teman sejawat sebagai pengamat kreativitas siswa dalam pembuatan kolase dan keaktifan siswa dalam penggunaan model *Project Based Learning* dengan media kolase observasi ini dilakukan dari awal hingga akhir penelitian.

d. Refleksi

Hasil ini akan diamati untuk dipublikasikan dan melakukan perbaikan pada siklus II. Peneliti dan guru berdiskusi untuk mencatat dan kekurangan yang ada pada siklus I.

## 2. Siklus II

Kegiatan yang dilakukan pada siklus II berbeda dengan kegiatan yang dilakukan pada siklus I. Pada siklus II mengenai menghargai usaha ekonomi orang lain. Letak perbedaan antara pertemuan I dan II adalah peneliti menggunakan 3 bahan berbeda sebagai bahan penyelesaian tes unjuk kerja siswa.

Siklus II dilaksanakan dengan mempertimbangkan peningkatan yang telah dicapai pada siklus sebelumnya dengan tujuan untuk memperbaiki hambatan-hambatan yang ditemukan pada siklus I. Langkah-langkah siklus II dilakukan seperti siklus I sebagai berikut:

### a. Perencanaan

- 1) Guru mengidentifikasi masalah yang ada pada siklus I
- 2) Guru menyusun RPP pembelajaran
- 3) Guru membuat lembar observasi dan kreativitas anak dalam menentukan warna kolasenya
- 4) Guru membagikan kertas lembar unjuk kerja yang terdiri pola gambar untuk dikolasekan
- 5) Guru meminta siswa mempersiapkan alat dan bahan kolase yang berbeda dari siklus pertama

### b. Tindakan

Pada tahap ini peneliti mengembangkan tindakan dari siklus I untuk melihat penerapan model *Project Based Learning* dengan media

kolase dalam peningkatan kreativitas peserta didik materi jenis usaha yang dikelola secara mandiri dan kelompok.

- 1) Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan mengabsen siswa
- 2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
- 3) Guru menggunakan model *Project Based Learning* dengan media kolase
- 4) Guru membagi kelompok yang terdiri dari 4 orang
- 5) Guru membagikan kertas unjuk kerja kepada setiap kelompok untuk membuat kolase dengan bahan cangkang telur, kacang kedelai dan karton bekas
- 6) Guru membatasi waktu pengerjaan selama 25 menit
- 7) Guru dan peneliti memperhatikan siswa dalam kegiatan membuat kolase
- 8) Setiap kelompok mempersentasikan hasil dari kolase mereka dan mengumpulkan proyeknya
- 9) Guru menyimpulkan pembelajaran
- 10) Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam

c. Observasi

Guru dan teman sejawat berdiskusi melakukan perbaikan dalam penggunaan model *Project Based Learning* dengan pemanfaatan media kolase materi peristiwa mengisi kemerdekaan.

d. Refleksi

- 1) Guru dan teman sejawat memperhatikan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran dengan model *Project Based Learning* dengan media kolase
- 2) Peneliti menganalisis hasil pengamatan dan mencatat kekurangan untuk diperbaiki

### **E. Sumber Data**

Sumber data pada penelitian ini yaitu:

1. Sumber data primer adalah data pokok dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V SDN 101101 Silaiya Kecamatan Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan.
2. Sumber data skunder adalah sumber data pelengkap dalam penelitian ini yaitu guru kelas V SDN 101101 Silaiya Kecamatan Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan.

### **F. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu lembar penilaian unjuk kerja.

**Tabel 3.1**

**Kisi-Kisi Unjuk Kerja**

No.	Komponen	Bobot Nilai
1.	Kebaruan produk ( <i>novelty</i> )	10
2.	Pemecahan ( <i>resolution</i> )	15
3.	Kerincian ( <i>elaboration</i> )	25

Tabel 3.2

## Pedoman Unjuk Kerja

No	Indikator	Aspek Yang Dinilai	Rubrik	Bobot Nilai
1	Kebaruan produk ( <i>novelty</i> )	Penggunaan bahan sesuai dengan warna pola gambar	Sangat kompeten Penggunaan bahan sesuai dengan warna pola gambar	5
			Kompeten Penggunaan bahan sesuai dengan warna pola gambar	4
			Cukup kompeten Penggunaan bahan sesuai dengan warna pola gambar	3
			Kurang kompeten Penggunaan bahan sesuai dengan warna pola gambar	2
			Belum kompeten Penggunaan bahan sesuai dengan warna pola gambar	1
		Penempelan bahan berbeda posisi dengan milik teman	Sangat kompeten penempelan bahan sangat berbeda dengan milik teman	5
			Kompeten penempelan bahan sangat berbeda dengan milik teman	4
			Cukup kompeten penempelan bahan sangat berbeda dengan milik teman	3

			Kurang kompeten menempelkan bahan sangat berbeda dengan milik teman	2
			Belum kompeten menempelkan bahan sangat berbeda dengan milik teman	1
2	Pemecahan ( <i>resolution</i> )	Menyelesaikan produk dengan tepat waktu	Menyelesaikan produk sebelum habis waktu yang ditentukan	5
			Menyelesaikan produk tepat pada waktu yang ditentukan	4
			Menyelesaikan produk terlambat beberapa menit dengan waktu yang ditentukan	3
			Menyelesaikan produk setelah jam pelajaran selesai	2
			Tidak menyelesaikan produk	1
			Penempelan bahan pada pola tidak melewati batas dari pola gambar	Menempel bahan pada pola tidak melewati batas dari pola gambar
			Menempel bahan pada garis pola gambar	4
			Menempel bahan melewati garis pola gambar	3
			Menempel bahan tidak mengikuti pola gambar	2
			Tidak menempel bahan pada pola gambar	1

		Produk masih bisa digunakan sebagai media belajar selanjutnya	Produk bisa digunakan sebagai bahan belajar selanjutnya	5
			Produk bisa digunakan sebagai bahan belajar selanjutnya tetapi perlu diperbaiki dalam skala kecil	4
			Produk bisa digunakan tetapi harus diperbaiki dengan skala sedang	3
			Produk bisa digunakan tetapi harus diperbaiki dalam skala besar	2
			Produk tidak bisa digunakan sebagai media belajar selanjutnya	1
3	Kerincian ( <i>elaboration</i> )	Menggabungkan bahan berbeda sebagai bahan penempelan pada pola gambar	Menggabungkan semua bahan berbeda sesuai dengan pola gambar	5
			Menggabungkan bahan berbeda sesuai dengan pola gambar	4
			Menggabungkan bahan berbeda cukup sesuai dengan pola gambar	3
			Menggabungkan bahan berbeda tetapi tidak sesuai dengan pola gambar	2

			Tidak menggabungkan bahan berbeda	1
		Memadukan bahan yang berwarna sesuai dengan warna yang cocok untuk pola gambar	Sangat kompeten dalam memadukan bahan yang berwarna sesuai dengan warna yang cocok untuk pola gambar	5
			Kompeten dalam memadukan bahan	4
			Cukup kompeten dalam memadukan bahan berwarna	3
			Kurang kompeten dalam memadukan bahan yang cocok untuk pola gambar	2
			Belum kompeten dalam memadukan bahan yang cocok untuk pola gambar	1
			Dikerjakan secara mandiri tanpa bantuan teman atau guru	Sangat kompeten mengerjakan secara mandiri tanpa bantuan teman dan guru
		Kompeten mengerjakan secara mandiri tanpa bantuan teman dan guru		4
		Cukup kompeten mengerjakan secara mandiri tanpa bantuan teman dan guru		3
		Kurang kompeten		2

			mengerjakan secara mandiri tanpa bantuan teman dan guru	
			Belum kompeten mengerjakan secara mandiri tanpa bantuan teman dan guru	1
		Produk yang dihasilkan dapat dimengerti dengan artian pola gambar sesuai dengan perpaduan bahan yang digunakan	Sangat kompeten produk yang dihasilkan dapat dimengerti dengan artian pola gambar sesuai dengan perpaduan bahan yang digunakan	5
			Kompeten produk yang dihasilkan dapat dimengerti dengan artian pola gambar sesuai dengan perpaduan bahan yang digunakan	4
			Cukup kompeten produk yang dihasilkan dapat dimengerti dengan artian pola gambar sesuai dengan perpaduan bahan yang digunakan	3
			Kurang kompeten produk yang dihasilkan dapat dimengerti dengan artian pola gambar sesuai dengan perpaduan bahan yang digunakan	2

			Belum kompeten produk yang dihasilkan dapat dimengerti dengan artian pola gambar sesuai dengan perpaduan bahan yang digunakan	1
		Produk yang dihasilkan rapi dan menarik	Sangat kompeten produk yang dihasilkan rapi dan menarik	5
			Kompeten produk yang dihasilkan rapi dan menarik	4
			Cukup kompeten produk yang dihasilkan rapi dan menarik	3
			Kurang kompeten produk yang dihasilkan rapi dan menarik	2
			Belum kompeten produk yang dihasilkan rapi dan menarik	1

**Tabel 3.3**

**Pemberian Skor Tes Dengan Skala Likert**

No	Skor Pemerolehan	Kriteria
1	86-100	Sangat Baik
2	75-85	Baik
3	66-74	Cukup
4	<65	Rendah

## G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Teknik-teknik pemeriksaan data, antara lain:

1. Memperpanjang waktu pengamatan, untuk menguji ketidakbenaran data dari peneliti sendiri dan bertujuan membangun kepercayaan subyek dan kepercaya dirian peneliti.
2. Ketekunan pengamatan untuk menemukan ciri-ciri yang sangat relevan dengan persoalan yang sedang diteliti lalu memusatkan perhatian.
3. Triangulasi yaitu melakukan pendekatan analisis data dari berbagai sumber. Dengan pencarian yang cepat untuk memperkuat tafsiran dan meningkatkan kebijakan program yang berbasis pada bukti.<sup>50</sup>

## H. Teknik Analisis Data

Setelah pengumpulan data dilakukan, dilanjutkan dengan analisis data yang digunakan adalah analisis kuantitatif untuk mencari nilai rata-rata, nilai tengah, modus dan simpangan baku. Dan analisis data kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan proses penelitian. Pengisian data dengan cara mengkoreksi seperti tiap deskriptor di atas setelah dilakukan empat kali pertemuan.

### a. Ketuntasan individu

Hasil kreativitas tes unjuk kerja dianalisis dengan menggunakan analisis persentase dengan rumus yaitu:<sup>51</sup>

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

---

<sup>50</sup>Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Citapustaka Media, 2016), hlm. 159.

<sup>51</sup> Andi Prastowo, *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu*, Jakarta: Prenada Media Group, 2015, hlm 393.

b. Ketuntasan klasikal

$$P = \frac{\text{Siswa yang tuntas belajar}}{\text{Siswa}} \times 100\%$$

Untuk menyeleksi data sesuai dengan fokus masalah nilai rata-rata kelas.

Dengan rumus sebagai berikut

$$M = \frac{\Sigma x}{N}$$

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Deskripsi Hasil Data Penelitian**

##### **1. Kondisi Awal**

Sebelum melaksanakan penelitian, terlebih dahulu peneliti melakukan observasi awal di kelas V SDN 101101 Silaiya Kecamatan Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan dengan tujuan untuk mengetahui keadaan nyata yang ada di lapangan. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif antara guru dengan peneliti. Dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai guru dan guru wali kelas dan teman sejawat sebagai observer.

Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II dimana setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Sebelum penelitian dilaksanakan peneliti mengadakan tes awal untuk mengetahui kondisi awal siswa serta permasalahan yang dialami siswa saat pembelajaran. Dari tes awal yang dilakukan nilai yang diperoleh siswa masih rendah yaitu terdapat 23 siswa yang belum tuntas dari 28 siswa kelas V.

Berdasarkan hasil tes awal kemampuan yang diperoleh bahwa rata-rata kelas yang diperoleh adalah 64,28 banyak siswa yang tuntas atau mempunyai kretivitas baik adalah 5 orang dan 23 siswa yang tidak tuntas atau mempunyai kreativitas kurang dengan presentase yang diperoleh siswa tuntas 17% dan siswa yang tidak tuntas 83%. Untuk lebih jelasnya lihat lampiran I.

Berdasarkan tes awal yang dilakukan ternyata siswa mengalami kesulitan dalam penyelesaian tes unjuk kerja yang diberikan. Siswa belum mampu membentuk bahan yang akan digunakan dalam penyelesaian proyek. Siswa tidak membentuk bahan dengan bentuk yang sama, siswa juga tidak menyelesaikan proyek dengan tepat waktu. Hal ini dikarenakan siswa biasanya hanya mendengarkan penjelasan dari guru dan menyelesaikan proyek di rumah.

## 2. Siklus I

### a. Pertemuan I

#### 1) Perencanaan

Melihat kondisi awal tentang kreativitas siswa, maka sebelum melakukan pelaksanaan penerapan *Project Based Learning* dengan media kolase dalam pembelajaran IPS. Langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah diawali dengan berdiskusi bersama guru kelas V SDN 101101 Silaiya, menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan media kolase, menyiapkan lembar proyek siswa berupa lembar unjuk kerja siswa, lembar observasi disetiap pertemuan. Pembuatan instrumen penelitian disusun berdasarkan pengamatan awal yang telah dilakukan dan dibuat sedemikian sehingga dapat mendukung proses pembelajaran IPS dengan menggunakan *Project Based Learning* dengan media kolase.

#### 2) Tindakan

Berdasarkan RPP yang telah direncanakan selama pelaksanaan pembelajaran pada siklus I, maka peneliti melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan skenario atau langkah-langkah yang terdapat pada RPP yang telah disusun. Pelaksanaan pada siklus I ini dilakukan pada 2 pertemuan dimana setiap pertemuan diberikan tes untuk melihat sejauh mana meningkatkan kreativitas siswa.

Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam proses pembelajaran:

a) Pendahuluan

- (1) Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam
- (2) Guru menanyakan kabar siswa lalu mengecek kehadiran siswa
- (3) Guru mengajak siswa membaca doa belajar bersama.
- (4) Guru bersama-sama menyanyikan lagu wajib nasional
- (5) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

b) Pada kegiatan inti

1) Mengajukan pertanyaan

- (a) Guru mengajukan pertanyaan seputar peran ekonomi disekitar lingkungan, dan jenis-jenis usaha yang dikelola sendiri dan dikelola kelompok. Guru juga bertanya seputar kolase
- (b) Guru meminta siswa untuk menjawab pertanyaan yang diajukan guru

## 2) Perencanaan

- (a) Guru membagi siswa ke dalam 5 kelompok yang terdiri dari 5 siswa dan ada 3 kelompok berjumlah 6 orang
- (b) Guru membagi lembar proyek siswa berupa kertas unjuk kerja kepada setiap siswa
- (c) Guru menunjukkan media belajar berupa kolase contoh dari salah satu kegiatan ekonomi

## 3) Menyusun jadwal

- (a) Guru menginstruksikan siswa agar lembar proyek berupa lembar unjuk kerja diselesaikan dalam waktu 30 menit
- (b) Guru menginstruksikan agar bahan yang telah ditentukan digunakan sesuai dengan cara pelaksanaan penyelesaian proyek

## 4) Memonitor

- (a) Guru mengawasi cara kerja siswa
- (b) Guru memperhatikan hal-hal yang kurang dipahami siswa

## 5) Menguji hasil

- (a) Guru menginstruksikan siswa untuk mengumpulkan proyeknya
- (b) Guru memberikan umpan balik seputar proyek yang telah dinilai

## 6) Mengevaluasi pengalaman

(a) Guru meminta salah satu perwakilan kelompok untuk mendeskripsikan hasil dari proyek kelompoknya

(b) Guru juga meminta siswa untuk menceritakan kendala saat penyelesaian proyek yang diberikan.

c) Penutup

1) Guru mengajukan kembali pertanyaan pada awal pembelajaran lalu menjelaskan kembali maksud dari pertanyaan yang diajukan oleh guru

2) Guru menanyakan hal-hal yang kurang dipahami oleh siswa untuk diperjelas

3) Guru menyimpulkan pembelajaran pada hari itu.

4) Guru menutup pembelajaran dengan membaca *hamdalah* dan mengucapkan salam.

3) Observasi

Berdasarkan penilaian tes pada siklus I pertemuan I ini, ada peningkatan rata-rata kelas dari sebelum tindakan sebesar 64,28 menjadi 71,14 dengan kata lain 32% siswa mempunyai kreativitas dengan kategori baik (9 siswa). peningkatan rata-rata kelas pada siklus I pertemuan I ini dapat dilihat pada tabel:

**Tabel 4.1**

**Peningkatan Nilai Rata-Rata Kelas Siswa Siklus I Pertemuan I**

Kategori	Nilai Rata-rata	Kriteria
Tes kemampuan awal	64,28	Kurang
Tes siklus I pertemuan I	71,14	Cukup

#### 4) Refleksi

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan I yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa di kelas V SDN 101101 Silaiya terlihat setelah dilakukan tes ditemukan ada peningkatan kreativitas. Dari hasil tersebut terdapat keberhasilan dan ketidakberhasilan pada siklus I pertemuan I ini yakni:

##### a) Keberhasilan

Adapun keberhasilan pada pertemuan ini yaitu terlihat dari jumlah siswa yang mampu menyelesaikan proyek dengan tepat waktu dan dengan bentuk bahan yang telah ditentukan.

##### b) Ketidakberhasilan

(1) Sebagian besar siswa masih belum bisa menyusun bahan sesuai dengan warna bahan, menyebabkan bahan yang ditempelkan tidak terlihat bagus karena karton yang terdapat bacaan terletak dibagian atas bukan bagian bawah.

(2) Sebagian siswa tidak membawa peralatan seperti gunting sehingga menghambat penyelesaian sesuai waktu karena penggunaannya bergantian

Untuk memperbaiki kegagalan yang terjadi pada siklus I pertemuan I ini maka dilakukan:

(a) Peneliti menjelaskan kembali posisi atau letak karton agar proyek yang dihasilkan menarik

(b) Peneliti menyiapkan beberapa gunting untuk diberikan kepada beberapa siswa yang tidak memiliki gunting

b. Pertemuan 2

1) Perencanaan

Melihat dari hasil tes kreativitas pada siklus I pertemuan I tersebut maka sebelum melakukan pelaksanaan penerapan *Project Based Learning* dengan pemanfaatan media kolase. Langkah pertama yaitu berdiskusi dengan guru kelas V SDN 101101 Silaiya tentang materi yang akan disampaikan. Peneliti telah menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar proyek siswa dalam bentuk lembar tes unjuk kerja siswa, media kolase serta lembar observasi untuk mencatat kekurangan-kekurangan pada siklus I pertemuan II.

2) Tindakan

Berdasarkan RPP yang telah direncanakan selama pelaksanaan pembelajaran siklus I, maka peneliti melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *Project Based Learning* dengan media kolase. Setiap pelaksanaan pada siklus I dilakukan tes untuk melihat sejauh mana peningkatan kreativitas siswa menyelesaikan produk

Langkah-langkah yang dilakukan dalam proses pembelajaran adalah:

a) Pendahuluan

(1) Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam

- (2) Guru menanyakan kabar siswa lalu mengecek kehadiran siswa
- (3) Guru mengajak siswa membaca doa belajar bersama.
- (4) Guru bersama-sama menyanyikan lagu wajib nasional
- (5) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

b) Pada kegiatan inti

(1) Mengajukan pertanyaan

- (a) Guru menunjukkan media belajar berupa kolase contoh dari salah satu kegiatan ekonomi
- (b) Guru mengajukan pertanyaan seputar peran ekonomi disekitar lingkungan, dan jenis-jenis usaha yang dikelola sendiri dan dikelola kelompok. Guru juga bertanya seputar kolase
- (c) Guru meminta siswa untuk menjawab pertanyaan yang diajukan guru

(2) Perencanaan

- (a) Guru membagi siswa ke dalam 5 kelompok yang terdiri dari 5 siswa dan ada 3 kelompok berjumlah 6 orang
- (b) Guru membagi lembar proyek siswa berupa kertas unjuk kerja kepada setiap siswa

(3) Menyusun jadwal

- (a) Guru menginstruksikan siswa agar lembar proyek berupa lembar unjuk kerja diselesaikan dalam waktu 30 menit

(b) Guru menginstruksikan agar bahan yang telah ditentukan digunakan sesuai dengan cara pelaksanaan penyelesaian proyek

(4) Memonitor

(a) Guru mengawasi cara kerja siswa

(b) Guru memperhatikan hal-hal yang kurang dipahami siswa

(5) Menguji hasil

(a) Guru menginstruksikan siswa untuk mengumpulkan proyeknya

(b) Guru memberikan umpan balik seputar proyek yang telah dinilai

(6) Mengevaluasi pengalaman

(a) Guru meminta salah satu perwakilan kelompok untuk mendeskripsikan hasil dari proyek kelompoknya

(b) Guru juga meminta siswa untuk menceritakan kendala saat penyelesaian proyek yang diberikan.

c) Penutup

1) Guru mengajukan kembali pertanyaan pada awal pembelajaran lalu menjelaskan kembali maksud dari pertanyaan yang diajukan oleh guru

2) Guru menanyakan hal-hal yang kurang dipahami oleh siswa untuk diperjelas

3) Guru menyimpulkan pembelajaran pada hari itu.

4) Guru menutup pembelajaran dengan membaca *hamdalah* dan mengucapkan salam.

### 3) Observasi

Berdasarkan penilaian tes pada siklus I pertemuan II, ada peningkatan rata-rata kelas dari siklus I pertemuan II sebesar 71,14 menjadi 72,72 dengan kata lain 39% siswa mempunyai kreativitas dengan kategori baik (11 siswa). Peningkatan rata-rata kelas pada siklus I Pertemuan II ini dapat dilihat pada tabel:

**Tabel 4.2**

**Peningkatan Nilai Rata-Rata Kelas Siswa Siklus I Pertemuan II**

Kategori	Nilai Rata-rata	Kriteria
Tes kemampuan awal	64,28	Kurang
Tes siklus I pertemuan I	71,14	Cukup
Tes siklus I pertemuan II	72,72	Cukup

Untuk lebih jelasnya hasil tes kreativitas siswa secara individu pada tabel yang terdapat pada lampiran.

### 4) Refleksi

Berdasarkan tindakan yang dilakukan oleh peneliti maka dapat diperoleh hasil tindakan menunjukkan bahwa yang dinyatakan tuntas

#### a) Keberhasilan

Adapun keberhasilan pada pertemuan ini adalah siswa sudah mampu menyelesaikan tes yang diberikan oleh peneliti dengan tepat waktu. Hal ini dapat dilihat dari jumlah siswa yang mampu menyelesaikan soal yang diberikan meningkat.

b) Ketidakberhasilan

Adapun ketidakberhasilan pada siklus I pertemuan II ini yaitu siswa yang kemampuan rendah belum bisa menyelesaikan tes dengan tepat waktu. Masih ada siswa yang menempel bahan melewati pola gambar tes yang diberikan.

3. Siklus II

a. Pertemuan I

1) Perencanaan

Berdasarkan refleksi pada siklus I, pelaksanaan pembelajaran dilakukan pada siklus kedua ini adalah menyusun instrumen penilaian yang digunakan yaitu menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pada siklus II, media kolase, menyiapkan lembar proyek siswa berupa lembar tes unjuk kerja siswa. Pembuatan instrumen penelitian ini disusun berdasarkan pengamatan pada siklus I yang telah dilakukan dan dibuat sedemikian rupa untuk mendukung proses pembelajaran. Dengan menggunakan *Project Based Learning* dengan media kolase.

2) Tindakan

Berdasarkan RPP yang telah direncanakan selama pelaksanaan pembelajaran pada siklus II, maka peneliti melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan skenario atau langkah-langkah yang terdapat pada RPP yang telah disusun. Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam proses pembelajaran:

a) Pendahuluan

- (1) Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam
- (2) Guru menanyakan kabar siswa lalu mengecek kehadiran siswa
- (3) Guru mengajak siswa membaca doa belajar bersama.
- (4) Guru bersama-sama menyanyikan lagu wajib nasional
- (5) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

b) Pada kegiatan inti

(1) Mengajukan pertanyaan

- (a) Guru mengajukan pertanyaan seputar peran ekonomi disekitar lingkungan, dan jenis-jenis usaha yang dikelola sendiri dan dikelola kelompok. Guru juga bertanya seputar kolase
- (b) Guru meminta siswa untuk menjawab pertanyaan yang diajukan guru

(2) Perencanaan

- (a) Guru membagi siswa ke dalam 6 kelompok yang terdiri dari 4 siswa dan ada 3 kelompok berjumlah 5 orang
- (b) Guru membagi lembar proyek siswa berupa kertas unjuk kerja kepada setiap siswa
- (c) Guru menunjukkan media belajar berupa kolase contoh dari salah satu kegiatan ekonomi

(3) Menyusun jadwal

- (a) Guru menginstruksikan siswa agar lembar proyek berupa lembar unjuk kerja diselesaikan dalam waktu 25 menit

(b) Guru menginstruksikan agar bahan yang telah ditentukan digunakan sesuai dengan cara pelaksanaan penyelesaian proyek

(4) Memonitor

(a) Guru mengawasi cara kerja siswa

(b) Guru memperhatikan hal-hal yang kurang dipahami siswa

(5) Menguji hasil

(a) Guru menginstruksikan siswa untuk mengumpulkan proyeknya

(b) Guru memberikan umpan balik seputar proyek yang telah dinilai

(6) Mengevaluasi pengalaman

(a) Guru meminta salah satu perwakilan kelompok untuk mendeskripsikan hasil dari proyek kelompoknya

(b) Guru juga meminta siswa untuk menceritakan kendala saat penyelesaian proyek yang diberikan.

c) Penutup

1) Guru mengajukan kembali pertanyaan pada awal pembelajaran lalu menjelaskan kembali maksud dari pertanyaan yang diajukan oleh guru

2) Guru menanyakan hal-hal yang kurang dipahami oleh siswa untuk diperjelas

3) Guru menyimpulkan pembelajaran pada hari itu.

4) Guru menutup pembelajaran dengan membaca *hamdalah* dan mengucapkan salam.

### 3) Observasi

Selama proses pembelajaran berlangsung teman sejawat mengamati jalannya proses pembelajaran yang berlangsung. Hasil tes kreativitas siswa siklus II pertemuan I meningkat. Peningkatan rata-rata kelas siklus I pertemuan II sebesar 72,71 menjadi 75,28 dengan kata lain 57% siswa yang mempunyai kreativitas dengan kategori baik (16 siswa). Dengan peningkatan rata-rata kelas pada siklus II pertemuan I lihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.3**

#### **Peningkatan Nilai Rata-Rata Kreativitas Siswa Siklus II Pertemuan I**

Kategori	Nilai Rata-Rata	Kriteria
Tes kemampuan awal	64,28	Kurang
Tes siklus I pertemuan I	71,14	Cukup
Tes kemampuan siklus I pertemuan II	72,71	Cukup
Tes kemampuan siklus II pertemuan I	75,28	Baik

Untuk lebih jelasnya tes hasil kreativitas siswa secara individu pada tabel yang terdapat pada lampiran

### 4) Refleksi

Berdasarkan hasil tes yang dilakukan maka disimpulkan bahwa menggunakan *Project Based Learning* dengan media kolase dapat meningkatkan kreativitas siswa. adapun keberhasilan dan ketidakberhasilan yang diperoleh pada siklus II pertemuan I sebagai berikut:

a) Keberhasilan

Adapun keberhasilan pada pertemuan I ini siswa dapat menyelesaikan tes terlebih dahulu dari waktu yang telah ditentukan, siswa mampu menempelkan bahan ke pola dengan baik dan berbeda dengan temannya, siswa sangat bersemangat karena bahan yang digunakan untuk ditempel hanya menaburkan tanpa harus ditempel satu persatu

b) Ketidakberhasilan

Adapun ketidakberhasilan pada pertemuan ini siswa kurang mampu menyesuaikan warna bahan yang cocok sesuai dengan pola gambar tes unjuk kerja, siswa juga mengelapkan lem sembarangan ke lantai karena guru tidak menyediakan tisu ataupun kain lap.

Berdasarkan ketidakberhasilan tersebut guru memperbaiki kegagalan yang terjadi pada siklus II pertemuan I maka dilakukan:

- (1) Peneliti menjelaskan cara mencocokkan warna bahan dengan pola gambar yang diberikan
- (2) Peneliti menyediakan tisu agar siswa tidak mengelapkan lem ke lantai atau ke alas belajar agar proyek yang dihasilkan bersih dan menarik
- (3) Peneliti juga menjelaskan cara menggunakan lem agar tidak berlebihan dan sesuai dengan yang dibutuhkan

b. Pertemuan II

## 1) Perencanaan

Berdasarkan tes kreativitas siswa pada siklus II pertemuan I maka peneliti, berdiskusi dengan guru kelas V SDN 101101 Silaiya kegiatan perencanaan yaitu menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar observasi guru, menyiapkan lembar proyek siswa berupa lembar unjuk kerja siswa, dan media kolase yang akan digunakan sebagai alat pembelajaran.

## 2) Tindakan

Berdasarkan RPP yang telah direncanakan maka guru melakukan pembelajaran sesuai dengan skenario yang terdapat pada RPP. Adapun langkah-langkah pembelajaran pada siklus II pertemuan II ini sebagai berikut:

### a) Pendahuluan

- (1) Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam
- (2) Guru menanyakan kabar siswa lalu mengecek kehadiran siswa
- (3) Guru mengajak siswa membaca doa belajar bersama.
- (4) Guru bersama-sama menyanyikan lagu wajib nasional
- (5) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

### b) Pada kegiatan inti

#### 1) Mengajukan pertanyaan

- (a) Guru mengajukan pertanyaan seputar peran ekonomi disekitar lingkungan, dan jenis-jenis usaha yang dikelola

sendiri dan dikelola kelompok. Guru juga bertanya seputar kolase

(b) Guru meminta siswa untuk menjawab pertanyaan yang diajukan guru

## 2) Perencanaan

(1) Guru membagi siswa ke dalam 6 kelompok yang terdiri dari 4 siswa dan ada 3 kelompok berjumlah 5 orang

(2) Guru membagi lembar proyek siswa berupa kertas unjuk kerja kepada setiap siswa

(3) Guru menunjukkan media belajar berupa kolase contoh dari salah satu kegiatan ekonomi

## 3) Menyusun jadwal

(1) Guru menginstruksikan siswa agar lembar proyek berupa lembar unjuk kerja diselesaikan dalam waktu 25 menit

(2) Guru menginstruksikan agar bahan yang telah ditentukan digunakan sesuai dengan cara pelaksanaan penyelesaian proyek

## 4) Memonitor

(1) Guru mengawasi cara kerja siswa

(2) Guru memperhatikan hal-hal yang kurang dipahami siswa

## 5) Menguji hasil

(1) Guru menginstruksikan siswa untuk mengumpulkan proyeknya

(2) Guru memberikan umpan balik seputar proyek yang telah dinilai

6) Mengevaluasi pengalaman

(1) Guru meminta salah satu perwakilan kelompok untuk mendeskripsikan hasil dari proyek kelompoknya

(2) Guru juga meminta siswa untuk menceritakan kendala saat penyelesaian proyek yang diberikan.

c) Penutup

1) Guru mengajukan kembali pertanyaan pada awal pembelajaran lalu menjelaskan kembali maksud dari pertanyaan yang diajukan oleh guru

2) Guru menanyakan hal-hal yang kurang dipahami oleh siswa untuk diperjelas

3) Guru menyimpulkan pembelajaran pada hari itu.

4) Guru menutup pembelajaran dengan membaca *hamdalah* dan mengucapkan salam.

3) Observasi

Selama proses pembelajaran teman sejawat mengamati proses pembelajaran yang berlangsung untuk melihat perbaikan pembelajaran pada setiap siklus. Dari penilaian tes pada siklus II Pertemuan I ini, ada peningkatan rata-rata kelas dari siklus I pertemuan II sebesar 75,28 menjadi 81,28 dengan kata lain 82% siswa yang mempunyai kreativitas dengan kategori baik (23 siswa).

peningkatan rata-rata kelas pada siklus II pertemuan II dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.4**

**Peningkatan Kreativitas Nilai Rata-Rata Kelas Siswa Siklus II Pertemuan II**

Kategori	Nilai Rata-Rata	Kriteria
Tes kemampuan awal	64,28	Kurang
Tes kemampuan siklus I pertemuan I	71,14	Cukup
Tes kemampuan siklus I pertemuan II	72,71	Cukup
Tes kemampuan siklus II pertemuan I	75,28	Baik
Tes kemampuan siklus II pertemuan II	81,28	Sangat Baik

Untuk melihat lebih jelas nilai kreativitas siswa secara individu tertera pada tabel yang terdapat pada lampiran.

Berdasarkan tabel 4.4 untuk kriteria kemampuan awal dengan nilai rata-rata 64,28 masuk ke dalam kriteria kurang. Berdasarkan perolehan nilai pada tes kemampuan awal menunjukkan bahwa pada indikator kebaruan produk untuk penilaian aspek I 7 siswa aspek II berjumlah 4 siswa. Untuk indikator pemecahan aspek I satu siswa aspek II dua siswa aspek III ada tiga siswa. Sementara itu pada indikator kerincian pada aspek I empat siswa aspek II tiga siswa aspek III lima siswa aspek IV hanya satu siswa aspek V dua siswa. Berdasarkan jumlah siswa yang mencapai kriteria kreativitas pada setiap indikator berdasarkan

aspeknya maka dapat dikatakan bahwa kreativitas siswa kelas V SDN 101101 Silaiya masuk ke dalam kategori kurang.

Berdasarkan tabel 4.4 pada tes kemampuan siklus I pertemuan I untuk indikator kebaruan aspek I empat siswa mencapai kriteria kreativitas, aspek II tiga siswa mencapai aspek kreativitas. Untuk indikator pemecahan aspek I tiga siswa mencapai aspek kreativitas, aspek II indikator II hanya dua siswa yang mencapai kriteria kreativitas, aspek III dua siswa yang mencapai kriteria kreativitas. Sedangkan indikator kerincian aspek I satu siswa mencapai kriteria kreativitas, aspek II empat siswa mencapai kriteria kreativitas, aspek III tujuh siswa mencapai kriteria kreativitas, aspek IV enam siswa mencapai kriteria kreativitas, aspek V enam siswa mencapai kriteria kreativitas. Berdasarkan jumlah siswa yang mencapai kriteria kreativitas dari tiga indikator maka kelas V SDN 101101 Silaiya dapat dikatakan kreativitas siswa cukup.

#### 4) Refleksi

Berdasarkan tindakan yang dilakukan oleh peneliti maka dapat diperoleh hasil tindakan yang menunjukkan bahwa siswa tuntas ataupun mempunyai kreativitas yang baik. Hasil tes kreativitas pada siklus II pertemuan II ini dapat disimpulkan:

- a) Peneliti telah mampu meningkatkan kreativitas siswa melalui tes yang diberikan di kelas V SDN 101101 Silaiya Kecamatan Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan dengan

menggunakan *Project Based Learning* dengan pemanfaatan media kolase.

- b) Peneliti telah mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan proyek sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dan mencocokkan warna bahan yang sesuai dengan pola gambar. Hal ini terlihat dari hasil proyek yang diselesaikan siswa pada setiap siklus mulai dari siklus I pertemuan I, siklus I pertemuan II, siklus II pertemuan I, siklus II pertemuan II selalu menunjukkan peningkatan kreativitas dalam menyelesaikan tes yang diberikan maka penelitian ini dapat dihentikan.

## **B. Pembahasan**

Teori konstruktivisme menjelaskan bahwa seseorang harus menggali ataupun membangun sendiri pengetahuan yang ada dibenaknya. Peserta didik diberi kebebasan untuk menuangkan sendiri ide kreatifnya dalam suatu produk kreatif yang akan membangun kreativitasnya. Dalam pembelajaran IPS materi peranan ekonomi dalam kehidupan dapat dijadikan acuan bahwa menjadi makhluk ekonomi harus memiliki ide kreatif untuk menciptakan barang inovatis berdasarkan kreativitas yang dimiliki.

Berdasarkan hasil penelitian bahwa hasil kreativitas siswa menggunakan *Project Based Learning* dengan media kolase mulai dari siklus I dan siklus II terlihat adanya peningkatan kreativitas pada mata pelajaran IPS siswa kelas V di SDN 101101 Silaiya Kecamatan Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan. Hasil penelitian yang diperoleh sejalan dengan teori yang dikemukakan dalam bab II. Disebutkan bahwa *Project Based Learning* dengan media kolase

mempunyai beberapa kelebihan. Proyek dapat membangkitkan semangat siswa. karena setiap peserta didik akan senantiasa lebih memahami praktek yang dilakukan secara langsung sehingga peserta didik lebih mengingat materi karena telah dilakukan proyek.

Media kolase dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan siswa dapat belajar dengan kreatif. Begitu juga dengan berbagai variasi tindakan dalam setiap siklus yang dilakukan untuk peneliti membuat proses pembelajaran semakin menarik dan menambah minat belajar siswa. Maka, penerapan *Project Based Learning* dengan media kolase cocok digunakan untuk meningkatkan kreativitas siswa karena dapat menumbuhkan ide kreatif untuk menciptakan suatu produk inovatif.

Berdasarkan hasil rata-rata peningkatan kreativitas siswa yang terus meningkat disetiap tindakan pada tes awal nilai rata-rata ketuntasan kreativitas siswa sebesar 64,28 dengan presentase 17%. Pada siklus I pertemuan I terjadi peningkatan kreativitas setelah dilakukan tindakan dengan menggunakan *Project Based Learning* dengan pemanfaatan media kolase dengan rata-rata 71,14 dengan presentase 32%. Pada siklus I Pertemuan II mengalami peningkatan dengan rata-rata 72,71 dengan presentase 39%. Peningkatan yang terjadi belum mencapai ketuntasan minimal peneliti meneruskan penelitian dengan siklus II.

Pada siklus II pertemuan I mengalami peningkatan dari siklus I pertemuan II dengan rata-rata 75,28 dengan presentase ketuntasan 57%. Kemudian peneliti meneruskan siklus II pertemuan II dan mengalami peningkatan dengan rata-rata 81,28 dengan presentase 82%. Setelah tindakan menunjukkan kriteria

ketuntasan minum peneliti menyudahi penelitian dengan rata-rata akhir yang diperoleh 81,28.

Berdasarkan penelitian terdahulu oleh Dewi Insyasiska, Siti Zubaidah, Herawati Susilo menunjukkan bahwa model *Project Based Learning* dapat meningkatkan proses pembelajaran melalui proyek dan dapat meningkatkan kreativitas siswa.<sup>52</sup> Dan penelitian terdahulu oleh Ahmad Nizar Rangkuti menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan *Project Based Learning* lebih menarik dan menyenangkan.<sup>53</sup> Peneliti juga memilih kegiatan pembelajaran proyek agar kreativitas siswa meningkat. Setelah dilakukan penelitian kreativitas siswa kelas V SDN 101101 Silaiya mengalami peningkatan dengan menggunakan *Project Based Learning* pada pembelajaran IPS.

Penelitian terdahulu lainnya oleh Putu Agra menunjukkan bahwa *Project Based Learning* dapat menumbuhkan sikap peduli dan kreatif dalam keterampilan merancang kolase di SDN Kacapiring.<sup>54</sup> Peneliti juga memilih penerapan *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas V SDN 101101 Silaiya pada materi jenis-jenis usaha yang dikelola secara individu dan kelompok.

Berdasarkan penelitian yang terdahulu tentang kolase oleh Ridya Wuri Nugraheni hasil penelitiannya menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar

---

<sup>52</sup>Dewi Insyasiska, Siti Zubaidah, and Herawati Susilo, "Pengaruh Project Based Learning Terhadap Motivasi Belajar, Kreativitas, Kemampuan Berpikir Kritis, Dan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Pembelajaran Biologi," *Jurnal Pendidikan Biologi* 7, no. 1 (2017): 9–21.

<sup>53</sup>Ahmad Nizar Rangkuti, "Pengaruh Pendekatan Pembelajaran PBL Dan Pjbl Terhadap Kemampuan Matematis Mahasiswa Pada Mata Kuliah Statistik," Volume 22 Nomor 2 (July 2019).

<sup>54</sup>Hana Sakura Putu Arga, "Penerapan Model Project Based Learning (Pjbl) Untuk Menumbuhkan Sikap Peduli Dan Kreatif Dalam Keteampilan Merancang Kolase" (PhD Thesis, FKIP UNPAS, 2016).

melalui penggunaan media kolase siswa kelas V SDN Pamotan 1 Porong-Sidoarjo.<sup>55</sup> Pada penelitian ini peneliti menggunakan media kolase sebagai bahan proyek untuk meningkatkan kreativitas siswa. Kegiatan proyek yang dilakukan di kelas V SDN 101101 Silaiya menunjukkan peningkatan kreativitas siswa melalui kegiatan kolase pada pembelajaran IPS.

Penelitian terdahulu lainnya mengenai media kolase oleh Azuratul Husnah menunjukkan bahwa media kolase dapat meningkatkan kreativitas. Setelah dilakukan tindakan kreativitas siswa meningkat dari sebelum menggunakan media kolase.<sup>56</sup> Pembelajaran yang dilakukan selama penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran lebih menarik dan dapat meningkatkan kreativitas siswa di SDN 101101 Silaiya.

Secara keseluruhan berdasarkan penelitian terdahulu mengenai penggunaan *Project Based Learning* dengan pemanfaatan media kolase menunjukkan peningkatan kreativitas siswa dengan melakukan kegiatan proyek. Setelah dilakukan tindakan *Project Based Learning* dengan media kolase dapat meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS di kelas V SDN 101101 Silaiya.

Instrumen pengumpulan data dengan menggunakan tes unjuk kerja menunjukkan bahwa hipotesis tindakan dapat diterima. Maka, jika guru menerapkan *Project Based Learning* dengan pemanfaatan media kolase pada

---

<sup>55</sup>Ridya Wuri Nugraheni, "Meningkatkan Hasil Belajar IPS dengan Menggunakan Media Kolase pada Siswa Kelas V SDN Pamotan 1 Kecamatan Porong Kabupaten Sidoarjo" (info:eu-repo/semantics/article, Surabaya, Universitas Negeri Surabaya, 2013), <https://www.neliti.com/id/publications/251250/meningkatkan-hasil-belajar-ips-dengan-menggunakan-media-kolase-pada-siswa-kelas>.

<sup>56</sup>Azuratul Husnah, "Peningkatan Kreativitas Melalui Teknik Kolase Pada Anak Kelompok B Di TK Islam Terpadu Insan Madani Tahun Ajaran 2017/2018" (PhD Thesis, Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia, 2018).

pembelajaran IPS maka akan terjadi peningkatan kreativitas siswa. Sesuai dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kreativitas siswa melalui penerapan *Project Based Learning* dengan pemanfaatan media kolase dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas V SDN 101101 Silaiya Kecamatan Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Selama pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SDN 101101 Silaiya Kecamatan Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan, peneliti menyadari adanya keterbatasan antara lain:

1. Adanya keterbatasan waktu pembelajaran dalam satu pertemuan. Hal ini mengakibatkan pelaksanaan evaluasi presentasi kelompok oleh guru menjadi terbatas sehingga guru kurang dapat memaksimalkan penjelasan atas materi yang dipelajari. Untuk mengatasi masalah tersebut guru dapat memaksimalkan waktu belajar di ruang kelas tetapi dengan mematuhi protokol kesehatan yang telah ditentukan oleh pemerintah.
2. Adanya keterbatasan tempat, hal ini disebabkan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di rumah-rumah. Guru mendatangi rumah siswa yang telah ditentukan sebelumnya sebagai tempat belajar karena berada pada kondisi *new normal* yang disebabkan oleh adanya covid-19. Berdasarkan masalah tersebut dengan membagi jumlah siswa pada setiap pembelajaran agar jumlah siswa dalam satu ruangan tidak melebihi batas ketentuan protokol kesehatan.
3. Adanya kesulitan membimbing kelompok, siswa diminta untuk mematuhi protokol kesehatan sehingga siswa dalam satu kelompok harus menjaga

jarak dalam proses penyelesaian proyek. Untuk mengatasi masalah tersebut pembelajaran yang dilakukan harus memiliki ruangan yang cukup lebar agar siswa dapat menjaga jarak satu sama lain.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN 101101 Silaiya Kecamatan Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan, diperoleh hasil bahwa penerapan *Project Based Learning* dengan media kolase dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas V yang berjumlah 28 siswa. peningkatan ini dapat dilihat dari hasil tes unjuk kerja dari siklus I, siklus II mencapai nilai rata-rata dan ketuntasan kreativitas.

Hasil tes unjuk kerja pada tes awal nilai rata-rata ketuntasan kreativitas siswa sebesar 64,28 dengan presentase 17%. Siklus I pertemuan I terjadi peningkatan kreativitas setelah dilakukan tindakan dengan menggunakan *Project Based Learning* dengan pemanfaatan media kolase dengan rata-rata 71,14 dengan presentase 32%. Siklus I Pertemuan II mengalami peningkatan dengan rata-rata 72,71 dengan presentase 39%. Siklus II pertemuan I mengalami peningkatan dari siklus I pertemuan II dengan rata-rata 75,28 dengan presentase ketuntasan 57%. Siklus II pertemuan II dan mengalami peningkatan dengan rata-rata 81,28 dengan presentase 82%.

Data tersebut menunjukkan kreativitas siswa terus meningkat melalui penerapan *Project Based Learning* dengan media kolase. Siswa dituntut untuk menyelesaikan proyek sesuai dengan rencana penyelesaian dengan waktu yang telah ditentukan. Siswa menyelesaikan proyek dengan kreativitas masing-masing tanpa dibantu oleh guru. Melalui pelaksanaan proyek ini pembelajaran IPS menjadi tidak membosankan karena siswa tidak hanya belajar materi saja

tetapi siswa dituntut untuk menghasilkan suatu barang inovatif dari pemikiran kreatifnya.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan ini, peneliti memiliki beberapa saran yaitu:

1. Bagi kepala sekolah, berdasarkan hasil penelitian bahwa salah satu faktor yang dapat menunjang pembelajaran adalah dengan perencanaan yang baik termasuk di dalamnya adalah strategi pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Maka dari itu diharapkan kepada pihak sekolah untuk dapat berkomunikasi dan mengevaluai kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Kepala sekolah juga dapat mengadakan pelatihan untuk para guru agar dapat menggunakan model *Project Based Learning* yang dipadukan dengan media kolase untuk menunjang peningkatan kreativitas siswa.
2. Bagi guru, pembelajaran dengan menggunakan *Project Based Learning* dengan media kolase dapat meningkatkan kreativitas siswa. untuk itu guru dapat menerapkan *Project Based Learning* yang dibantu dengan media kolase sebagai alternatif dalam memilih model dan media pembelajaran. Guru harus mengikuti penataran mengenai penggunaan media yang tepat untuk materi pelajaran yang cocok dan dapat meningkatkan kreativitas siswa tidak hanya hasil belajar siswa.
3. Bagi siswa, dalam penguasaan materi maka perlu memiliki motivasi, kesadaran sehingga keinginan belajar tumbuh tanpa ada unsur paksaan. Siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran karena setelah guru memberikan penjelasan materi siswa menyelesaikan proyek berupa karya inovatif yang diselesaikan melalui pemikiran kreatif siswa.

4. Bagi peneliti berikutnya, dapat melakukan penelitian yang sama dengan penelitian ini, tetapi dengan pendekatan dan hasil kreativitas yang dicapai berbeda.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arafat Lubis, Maulana. *Pembelajaran PPKn Di SD/MI*. Medan: Akasha Sakti, 2018.
- . *Pembelajaran Tematik DI SD/MI*. Yogyakarta: Samudera Biru, 2018.
- Ardila, Yutika Oktavia. “Penggunaan Media Kolase Dalam Mengembangkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Citra Darma Lampung Barat.” Phd Thesis, Uin Raden Intan Lampung, 2017.
- Arga, Hana Sakura Putu. “Penerapan Model Project Based Learning (Pjbl) Untuk Menumbuhkan Sikap Peduli Dan Kreatif Dalam Keteampilan Merancang Kolase.” PhD Thesis, FKIP UNPAS, 2016.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2011.
- Destiana, Dita. “Kreasi Kolase Find, Collect, and Fun Together.” *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2018).
- Halimah, Nur. “Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Kolase Dengan Berbagai Media Pada Anak Kelompok B3 DI TK Aba Ngoro-Oro Patuk Gunungkidul.” *E:/TESIS% 20 PENELITIAN/Instrumen% 20penelitian/780347700. Pdf. 15/10/2018 20* (2016).
- Handayani, Wuri, and Elin B. Somantri. “Peningkatan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Kolase Di Taman Kanak-Kanak Mujahidin 1 Pontianak.” *Jurnal Edukasi Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2019).
- Hariyanto, Warsono. *Pembelajaran Aktif Teori Dan Asesmen*. Ketiga. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014.
- Husamah, Pantiwati Yuni, Restiani Arina dkk. *Belajar Dan Pembelajaran*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2018. [https://books.google.com/books/about/Belajar\\_dan\\_Pembelajaran.html?hl=id&id=F5xjDwAAQBAJ](https://books.google.com/books/about/Belajar_dan_Pembelajaran.html?hl=id&id=F5xjDwAAQBAJ).
- Husnah, Azuratul. “Peningkatan Kreativitas Melalui Teknik Kolase Pada Anak Kelompok B Di TK Islam Terpadu Insan Madani Tahun Ajaran 2017/2018.” PhD Thesis, Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia, 2018.
- Insyasiska, Dewi, Siti Zubaidah, and Herawati Susilo. “Pengaruh Project Based Learning Terhadap Motivasi Belajar, Kreativitas, Kemampuan Berpikir Kritis, Dan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Pembelajaran Biologi.” *Jurnal Pendidikan Biologi* 7, no. 1 (2017): 9–21.

- Ismayanti, Ista. "Penerapan Kolase Dengan Kegiatan 5m Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Jaya Negara Surabaya." *PAUD Teratai* 6, no. 3 (2017).
- Kusumawati, Heny. *Tema 2 Udara Bersih Bagi Kesehatan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.
- Nizar Rangkuti, Ahmad. "Pengaruh Pendekatan Pembelajaran PBL Dan PJBL Terhadap Kemampuan Matematis Mahasiswa Pada Mata Kuliah Statistik," Volume 22 Nomor 2 (July 2019).
- . *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Citapustaka Media, 2016.
- Novianto, Nur Kholis, Mohammad Masykuri, and Sukarmin Sukarmin. "Pengembangan Modul Pembelajaran Fisika Berbasis Proyek (Project Based Learning) Pada Materi Fluida Statis Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas X SMA/MA." *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA* 7, no. 1 (2018): 81–92.
- Nugraheni, Ridya Wuri. "Meningkatkan Hasil Belajar IPS dengan Menggunakan Media Kolase pada Siswa Kelas V Sdn Pamotan 1 Kecamatan Porong Kabupaten Sidoarjo." [Info:eu-repo/semantics/article](https://www.neliti.com/id/publications/251250/meningkatkan-hasil-belajar-ips-dengan-menggunakan-media-kolase-pada-siswa-kelas), Universitas Negeri Surabaya, 2013. <https://www.neliti.com/id/publications/251250/meningkatkan-hasil-belajar-ips-dengan-menggunakan-media-kolase-pada-siswa-kelas>.
- Palintan, Andi Tien Asmara. "Penggunaan Media Kolase Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak." *AL-ATHFAL: Jurnal Pembelajaran Dan Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2018).
- Pradita, Yulistiyana, Bakti Mulyani, and Tri Redjeki. "Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Dan Kreativitas Siswa Pada Materi Pokok Sistem Koloid Kelas XI IPA Semester Genap Madrasah Aliyah Negeri Klaten Tahun Pelajaran 2013/2014." *Jurnal Pendidikan Kimia* 4, no. 1 (2015): 89–96.
- Rachmawati, Yeni. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. Jakarta: Prenada Media, 2012.
- Riwanto, Bagus Yuli. "Pembelajaran Kolase Dengan Memanfaatkan Daun Jati Kering Bagi Siswa Kelas VIII SMP N 2 Todanan Blora." PhD Thesis, Universitas Negeri Semarang, 2015.
- Simatupang, Nursaidah. "Observasi Dan Wawancara," Guru SDN 101101 Silayah, Kecamatan Sayur Matinggi, Kabupaten Tapanuli Selatan, 29 Oktober 2019.

- Susanto, Ahmad. *Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2014.
- . *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana, 2016.
- Swariga, Zita Kiky. “Pemanfaatan Kain Perca Sebagai Media Berkarya Seni Lukis Dengan Teknik Kolase Bagi Siswa Kelas VIII D SMP Negeri 5 Blora.” *Eduarts: Journal of Arts Education* 2, no. 1 (2013).
- Wajdi, Fathullah. “Implementasi Project Based Learning (PBL) Dan Penilaian Autentik Dalam Pembelajaran Drama Indonesia.” *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra UPI* 17, no. 1 (2017): 86–101.
- Wati, Endry Emilya. “Studi Peningkatan Kreativitas Siswa Dalam Pembuatan Media Belajar Berbasis Kolase Pada Mata Pelajaran Tematik Di MIN 6 Tulungagung,” 2018.
- Yamin, Moh. *Teori Dan Metode Pembelajaran*. Malang: Madani, 2015.

**Lampiran 1**

*Time Schedule*

Kegiatan	2019				2020												2021			
	Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Ags	Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr
Pengesahan Judul																				
Penyusunan Proposal																				
Bimbingan Proposal					PPL	PPL														
Seminar Proposal																				
Revisi Proposal																				
Penelitian Tempat Lokasi																				



Lampiran 2

Tes Awal

Lampiran 2  
Tes Awal



## Lampiran 3

## TES AWAL KREATIVITAS SISWA

No	Nama	Aspek Penilaian										Skor	Total	Ket.
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1.	Ahmad Saudi	2	2	2	2	2	4	3	3	3	3	26	52	Kurang
2.	Ahmad Yusuf	3	2	2	2	2	5	3	3	3	2	27	54	Kurang
3.	Alisa Rangkuti	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	60	Kurang
4.	Andika Lubis	5	2	2	2	2	2	2	2	2	3	25	50	Kurang
5.	Anisa Sapitri	4	3	2	2	2	2	2	2	2	3	25	50	Kurang
6.	Anni Aulia	4	2	2	2	2	4	2	3	3	5	29	58	Kurang
7.	April Hamsyah Lubis	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	33	64	Kurang
8.	Armida Tarihoran	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	37	74	Cukup
9.	Aryo Lubis	3	3	3	3	3	5	2	2	2	4	30	60	Kurang
10.	Habibulloh	2	2	2	5	4	4	5	5	2	2	38	76	Baik
11.	Husin	2	2	2	2	2	5	5	3	3	3	29	58	Kurang
12.	Ina Sintia Siregar	3	3	3	3	5	3	5	5	2	2	34	68	Cukup
13.	Keis Alkornaen	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	37	74	Baik
14.	Khoirul Fadzri	4	4	4	3	3	3	3	5	3	3	35	70	Cukup
15.	Mhd. Rifki Lubis	3	3	3	4	4	2	2	2	4	2	29	58	Kurang
16.	Naswa Habibah	4	4	4	4	3	4	4	5	5	3	40	80	Cukup
17.	Nelly Sari Harahap	5	5	4	3	3	3	3	5	3	5	39	78	Baik
18.	Neprian	5	5	2	3	2	2	3	2	2	2	28	54	Kurang
19.	Nuramalia	5	3	3	4	3	2	2	2	2	2	28	56	Kurang
20.	Nuraqilah Nasution	3	3	3	3	3	5	2	2	4	2	30	60	Kurang
21.	Nurul Habibah	4	4	3	3	3	3	2	2	4	2	30	60	Kurang
22.	Padlan Adlaru	4	4	4	2	2	4	4	5	3	4	34	68	Cukup

	Nasution													
23.	Patimah Nasution	5	3	4	4	4	4	4	2	3	2	35	70	Cukup
24.	Rahmadani Siregar	5	5	4	4	4	4	4	4	2	2	38	76	Baik
25.	Rahmad Suwandi	3	3	4	5	5	4	4	2	3	2	35	70	Cukup
26.	Risna Lubis	2	4	4	4	5	3	3	3	4	4	36	72	Cukup
27.	Sahriyal	2	2	2	3	3	3	3	4	2	2	26	52	Kurang
28.	Wardah	5	5	5	3	3	3	3	3	4	4	38	76	Baik
Jumlah Nilai Seluruh Siswa												1800		
Nilai Rata-Rata Kelas												64,28		
Presentase Ketuntasan Belajar Siswa (%)												17%		

**Lampiran 4**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP) KURIKULUM 2013  
SIKLUS I PERTEMUAN 1**

Satuan Pendidikan : SDN 101101 Silaiya  
 Kelas /Semester : 5 /1  
 Tema 2 : Udara Bersih Bagi Kesehatan  
 Sub Tema 2 : Pentingnya Udara Bersih Bagi Pernapasan  
 Pembelajaran ke : 3  
 Alokasi waktu : 2 X 35 Menit

**A. KOMPETENSI INTI**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3. Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR****Muatan : IPS**

No	Kompetensi	Indikator
3.2	Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang social dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa	3.2.1 Mengetahui peran ekonomi terhadap kehidupan masyarakat di bidang social dan budaya.
4.2	Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa	4.2.1 Mengidentifikasi jenis-jenis usaha yang dikelola sendiri maupun kelompok

**SBdP**

No.	Kompetensi Dasar	Indikator
3.1	Memahami gambar pola gambar	3.1.1 Mengidentifikasi pola gambar

		sesuai dengan jenis pekerjaan yang tersedia
4.1	Menyelesaikan pola gambar dengan kegiatan kolase	4.1.1 Membuat kolase melalui pola gambar yang tersedia

### C. TUJUAN

1. Dengan membaca teks bacaan dan menyimak penjelasan guru, siswa dapat mengidentifikasi jenis-jenis usaha yang dikelolasekan sendiri maupun kelompok.
2. Dengan melakukan proyek siswa dapat mengetahui jenis usaha yang dikelola sendiri maupun kelompok

### D. MATERI

1. Teks bacaan “Jenis-Jenis Usaha Dikelola Sendiri ataupun Berkelompok”
2. Pembuatan proyek kolase

### E. PENDEKATAN & METODE

- Pendekatan : *Scientific*
- Strategi : *Project Based Learning*
- Teknik : *Example Non Example*
- Metode : Penugasan, Proyek

### F. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku Pedoman Guru Tema 1 Kelas 5 dan Buku Siswa Tema 1 Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).
2. Gambar kolase kegiatan ekonom

### G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Awal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa</li> <li>2. Kelas dilanjutkan dengan do’a dipimpin oleh salah seorang siswa.</li> <li>3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan menfaatnya bagi tercapainya sita-cita.</li> <li>4. Menyanyikan lagu Garuda Pancasila atau lagu nasional lainnya.</li> <li>5. Guru memberikan penguatan tentang</li> </ol>	15 menit

	pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme	
Inti	<p>a. Menentukan pertanyaan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah yang dimaksud dengan kegiatan ekonomi?</li> <li>2. Apa kegiatan ekonomi yang kalian ketahui?</li> <li>3. Kegiatan ekonomi seperti apa yang ada di lingkungan kalian?</li> <li>4. Apakah kalian tahu apa kegiatan ekonomi dibidang jasa?</li> </ol> <p>b. Mendesain Perencanaan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membagikan sketsa gambar kegiatan ekonomi kepada setiap siswa</li> <li>2. Guru menjelaskan kepada siswa tentang kegiatan ekonomi yang dilakukan sendiri dan kelompok</li> <li>3. Siswa diminta untuk menyebutkan bentuk-bentuk kegiatan ekonomi di bidang jasa</li> <li>4. Guru meminta siswa untuk melakukan proyek kolase sesuai dengan pola gambar yang dibagikan</li> <li>5. Siswa diminta untuk mempersiapkan alat dan bahan yang telah ditentukan pada pertemuan sebelumnya</li> <li>6. Siswa diminta membuat kolase dengan semaksimal mungkin menggunakan tiga bahan berbeda dalam satu pola serta menggunakan alat pewarna</li> </ol> <p>c. Menyusun jadwal</p> <p>Siswa diminta untuk menyelesaikan tugasnya pada hari ini juga selama 25 menit</p> <p>d. Memonitoring peserta didik</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengawasi siswa dalam pengerjaan tugas secara mandiri</li> <li>2. Guru mengamati siswa dalam pengerjaan proyek</li> </ol> <p>e. Menguji Hasil</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru meminta siswa siapa yang berani maju kedepan untuk mempersentasekan jawabannya</li> <li>2. Guru memberikan tanggapan dan umpan balik atas jawaban setiap siswa</li> </ol> <p>f. Mengevaluasi pengalaman</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyampaikan kesimpulan dari</li> </ol>	40 menit

	<p>pertanyaan yang diberikan guru pada tahap awal</p> <p>2. Siswa diminta mengumpulkan hasil proyeknya untuk diberikan penilaian</p>	
Penutup	<p>1. Siswa mampu mengemukakan hasil belajar hari ini</p> <p>2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan</p> <p>3. Siswa diberikan kesempatan berbicara /bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya.</p> <p>4. Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan nasionalisme, persatuan, dan toleransi</p> <p>5. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.</p>	15 menit

#### G. PENILAIAN PRODUK

No	Indikator	Aspek Yang Dinilai	Rubrik	Bobot Nilai
1	Kebaruan produk ( <i>novelty</i> )	Penggunaan bahan sesuai dengan warna pola gambar	Sangat kompeten Penggunaan bahan sesuai dengan warna pola gambar	5
			Kompeten Penggunaan bahan sesuai dengan warna pola gambar	4
			Cukup kompeten Penggunaan bahan sesuai dengan warna pola gambar	3
			Kurang kompeten Penggunaan bahan sesuai dengan warna pola gambar	2
			Belum kompeten Penggunaan bahan sesuai dengan warna pola gambar	1
			Penempelan	Sangat kompeten

		bahan berbeda posisi dengan milik teman	penempelan bahan sangat berbeda dengan milik teman	
			Kompeten penempelan bahan sangat berbeda dengan milik teman	4
			Cukup kompeten penempelan bahan sangat berbeda dengan milik teman	3
			Kurang kompeten penempelan bahan sangat berbeda dengan milik teman	2
			Belum kompeten penempelan bahan sangat berbeda dengan milik teman	1
2	Pemecahan ( <i>resolution</i> )	Menyelesaikan produk dengan tepat waktu	Menyelesaikan produk sebelum habis waktu yang ditentukan	5
			Menyelesaikan produk tepat pada waktu yang ditentukan	4
			Menyelesaikan produk terlambat beberapa menit dengan waktu yang ditentukan	3
			Menyelesaikan produk setelah jam pelajaran selesai	2
			Tidak menyelesaikan produk	1
		Penempelan bahan pada pola tidak melewati	Menempel bahan pada pola tidak melewati batas	5

		batas dari pola gambar	dari pola gambar	
			Menempel bahan pada garis pola gambar	4
			Menempel bahan melewati garis pola gambar	3
			Menempel bahan tidak mengikuti pola gambar	2
			Tidak menempel bahan pada pola gambar	1
		Produk masih bisa digunakan sebagai media belajar selanjutnya	Produk bisa digunakan sebagai bahan belajar selanjutnya	5
			Produk bisa digunakan sebagai bahan belajar selanjutnya tetapi perlu diperbaiki dalam skala kecil	4
			Produk bisa digunakan tetapi harus diperbaiki dengan skala sedang	3
			Produk bisa digunakan tetapi harus diperbaiki dalam skala besar	2
			Produk tidak bisa digunakan sebagai media belajar selanjutnya	1
3	Kerincian ( <i>elaboration</i> )	Menggabungkan bahan berbeda sebagai bahan penempelan pada pola	Menggabungkan semua bahan berbeda sesuai dengan pola gambar	5

	gambar	Menggabungkan bahan berbeda sesuai dengan pola gambar	4
		Menggabungkan bahan berbeda cukup sesuai dengan pola gambar	3
		Menggabungkan bahan berbeda tetapi tidak sesuai dengan pola gambar	2
		Tidak menggabungkan bahan berbeda	1
	Memadukan bahan yang berwarna sesuai dengan warna yang cocok untuk pola gambar	Sangat kompeten dalam memadukan bahan yang berwarna sesuai dengan warna yang cocok untuk pola gambar	5
		Kompeten dalam memadukan bahan	4
		Cukup kompeten dalam memadukan bahan berwarna	3
		Kurang kompeten dalam memadukan bahan yang cocok untuk pola gambar	2
		Belum kompeten dalam memadukan bahan yang cocok untuk pola gambar	1
	Dikerjakan secara mandiri tanpa bantuan	Sangat kompeten mengerjakan secara mandiri	5

		teman atau guru	tanpa bantuan teman dan guru	
			Kompeten mengerjakan secara mandiri tanpa bantuan teman dan guru	4
			Cukup kompeten mengerjakan secara mandiri tanpa bantuan teman dan guru	3
			Kurang kompeten mengerjakan secara mandiri tanpa bantuan teman dan guru	2
			Belum kompeten mengerjakan secara mandiri tanpa bantuan teman dan guru	1
		Produk yang dihasilkan dapat dimengerti dengan artian pola gambar sesuai dengan perpaduan bahan yang digunakan	Sangat kompeten produk yang dihasilkan dapat dimengerti dengan artian pola gambar sesuai dengan perpaduan bahan yang digunakan	5
			Kompeten produk yang dihasilkan dapat dimengerti dengan artian pola gambar sesuai dengan perpaduan bahan yang digunakan	4
			Cukup kompeten produk yang dihasilkan dapat dimengerti dengan artian pola gambar sesuai dengan	3

		perpaduan bahan yang digunakan	
		Kurang kompeten produk yang dihasilkan dapat dimengerti dengan artian pola gambar sesuai dengan perpaduan bahan yang digunakan	2
		Belum kompeten produk yang dihasilkan dapat dimengerti dengan artian pola gambar sesuai dengan perpaduan bahan yang digunakan	1
	Produk yang dihasilkan rapi dan menarik	Sangat kompeten produk yang dihasilkan rapi dan menarik	5
		Kompeten produk yang dihasilkan rapi dan menarik	4
		Cukup kompeten produk yang dihasilkan rapi dan menarik	3
		Kurang kompeten produk yang dihasilkan rapi dan menarik	2
		Belum kompeten produk yang dihasilkan rapi dan menarik	1

**Lembar Penilaian Kreativitas Produk Siswa**

No.	Komponen	Bobot Nilai
4.	Kebaruan produk ( <i>novelty</i> )	10
5.	Pemecahan ( <i>resolution</i> )	15
6.	Kerincian ( <i>elaboration</i> )	25

Guru Kelas V SDN 101101 Silaiya

Silaiya, Agustus 2020

Mahasiswa

Nursaidah Simatupang, S. Pd

Sari Khadijah Nasution

NIP. 19670714200103 2 001

NIM. 1620500037

Mengetahui

Kepala Sekolah SDN 101101 Silaiya

Muklan Rambe, S. Pd

NIP. 19680624200103 1 001

**Lampiran 5**  
Siklus I Pertemuan I

**Lampiran 5**  
Siklus I Pertemuan I



## Lampiran 6

## HASIL KREATIVITAS SIKLUS I PERTEMUAN I

No	Nama	Aspek Penilaian										Skor	Total	Ket.
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1.	Ahmad Saudi	4	4	3	3	3	3	3	2	4	5	34	68	Cukup
2.	Ahmad Yusuf	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	31	62	Kurang
3.	Alisa Rangkuti	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	35	70	Cukup
4.	Andika Lubis	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	60	Kurang
5.	Anisa Sapitri	2	3	2	2	2	4	4	4	4	5	31	62	Kurang
6.	Anni Aulia	3	3	2	2	2	4	4	4	4	4	33	64	Kurang
7.	April Hamsyah Lubis	3	3	3	3	5	3	5	5	3	3	36	72	Cukup
8.	Armida Tarihoran	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	80	Baik
9.	Aryo Lubis	5	5	5	3	3	3	3	3	3	5	35	70	Cukup
10.	Habibulloh	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	80	Baik
11.	Husin	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	35	70	Cukup
12.	Ina Sintia Siregar	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39	78	Baik
13.	Keis Alkornaen	4	4	4	4	4	5	5	2	5	3	40	80	Baik
14.	Khoirul Fadzri	3	3	5	5	4	4	4	4	3	4	39	78	Baik
15.	Mhd. Rifki Lubis	3	3	3	3	5	3	5	5	2	2	34	68	Kurang

16.	Naswa Habibah	5	5	5	5	4	4	4	4	2	2	40	80	Baik
17.	Nelly Sari Harahap	3	3	3	3	2	2	5	5	2	2	40	80	Baik
18.	Neprian	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	60	Kurang
19.	Nuramalia	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	60	Kurang
20.	Nuraqilah Nasution	5	5	5	3	3	3	3	2	2	4	35	70	Cukup
21.	Nurul Habibah	4	4	4	3	3	3	3	5	2	2	33	66	Cukup
22.	Padlan Adlaru Nasution	2	2	4	4	4	4	2	5	5	5	37	74	Cukup
23.	Patimah Nasution	4	4	4	4	4	2	2	2	5	5	36	72	Cukup
24.	Rahmadani Siregar	5	4	4	4	4	4	5	5	5	3	43	86	Baik
25.	Rahmad Suwandi	4	4	4	3	3	3	3	5	5	2	36	72	Cukup
26.	Risna Lubis	3	3	3	3	3	2	2	4	5	5	34	68	Cukup
27.	Sahriyal	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	60	Kurang
28.	Wardah	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	38	76	Baik
Jumlah Nilai Seluruh Siswa												1992		
Nilai Rata-Rata Kelas												71,14		
Presentase Ketuntasan Belajar Siswa (%)												32%		

**Lampiran 7**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP) KURIKULUM 2013  
SIKLUS I PERTEMUAN II**

Satuan Pendidikan : SDN 101101 Silaiya  
 Kelas /Semester : 5 /1  
 Tema 2 : Udara Bersih Bagi Kesehatan  
 Sub Tema 1 : Cara Tubuh Mengolah Udara Bersih  
 Pembelajaran ke : 4  
 Alokasi waktu : 2 X 35 menit

**A. KOMPETENSI INTI**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR****Muatan :IPS**

No	Kompetensi	Indikator
3.2	Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang social dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa	3.2.1 Mengetahui peran ekonomi terhadap kehidupan masyarakat di bidang social dan budaya.
4.2	Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa	4.2.1 Mengidentifikasi jenis-jenis usaha yang dikelola sendiri maupun kelompok

**SBdP**

No.	Kompetensi Dasar	Indikator
3.1	Memahami gambar pola gambar	3.1.1 Mengidentifikasi pola gambar sesuai dengan jenis pekerjaan yang

		tersedia
4.1	Menyelesaikan pola gambar dengan kegiatan kolase	4.1.1 Membuat kolase melalui pola gambar yang tersedia

### C. TUJUAN

1. Dengan membaca teks bacaan dan menyimak penjelasan guru, siswa dapat mengidentifikasi jenis-jenis usaha bidang jasa.
2. Dengan melakukan proyek siswa bidang jasa

### D. MATERI

1. Teks bacaan “Jenis-Jenis Usaha Dibidang Barang”
2. Pembuatan proyek kolase bidang barang

### E. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific*

Strategi : *Project Based Learning*

Metode : Penugasan, Proyek

### F. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku Pedoman Guru Tema 1 Kelas 5 dan Buku Siswa Tema 1 Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
2. Gambar kolase kegiatan ekonomi

### G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Awal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa</li> <li>2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa.</li> <li>3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan menfaatnya bagi tercapainya sita-cita.</li> <li>4. Menyanyikan lagu Garuda Pancasila atau lagu nasional lainnya.</li> <li>5. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme</li> </ol>	15 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menentukan pertanyaan <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Apakah yang dimaksud dengan kegiatan ekonomi bidang barang?</li> <li>b. Apa kegiatan ekonomi penghasil barang yang kalian ketahui?</li> <li>c. Kegiatan ekonomi penghasil barang seperti apa yang ada dilingkungan kalian?</li> </ol> </li> </ol>	40 menit

	<p>d. Apakah kalian tahu apa tujuan melakukan kegiatan ekonomi yang menghasilkan barang?</p> <p>2. Mendesain Perencanaan</p> <p>a. Guru membagikan sketsa gambar kegiatan ekonomi kepada setiap siswa</p> <p>b. Guru menjelaskan kepada siswa tentang kegiatan ekonomi yang dilakukan sendiri dan kelompok</p> <p>c. Siswa diminta untuk menyebutkan bentuk-bentuk kegiatan ekonomi di bidang penghasil barang</p> <p>d. Guru meminta siswa untuk melakukan proyek kolase sesuai dengan pola gambar yang dibagikan</p> <p>e. Siswa diminta untuk mempersiapkan alat dan bahan yang telah ditentukan pada pertemuan sebelumnya</p> <p>f. Siswa diminta membuat kolase dengan semaksimal mungkin menggunakan tiga bahan berbeda dalam satu pola serta menggunakan alat pewarna</p> <p>3. Menyusun jadwal</p> <p>Siswa diminta untuk menyelesaikan tugasnya pada hari ini juga selama 30 menit</p> <p>4. Memonitoring peserta didik</p> <p>a. Guru mengawasi siswa dalam pengerjaan tugas secara mandiri</p> <p>b. Guru mengamati siswa dalam pengerjaan proyek</p> <p>5. Menguji Hasil</p> <p>a. Guru meminta siswa siapa yang berani maju kedepan untuk mempersentasikan jawabannya</p> <p>b. Guru memberikan tanggapan dan umpan balik atas jawaban setiap siswa</p> <p>6. Mengevaluasi pengalaman</p> <p>a. Guru menyampaikan kesimpulan dari pertanyaan yang diberikan guru pada tahap awal</p> <p>b. Siswa diminta mengumpulkan hasil proyeknya untuk diberikan penilaian</p>	
Penutup	<p>1. Siswa mampu mengemukakan hasil belajar hari ini</p> <p>2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan</p> <p>3. Siswa diberikan kesempatan berbicara</p>	15 menit

	/bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya. 4. Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan nasionalisme, persatuan, dan toleransi 5. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.	
--	---	--

#### H. PENILAIAN PRODUK

No	Indikator	Aspek Yang Dinilai	Rubrik	Bobot Nilai
1	Kebaruan produk ( <i>novelty</i> )	Penggunaan bahan sesuai dengan warna pola gambar	Sangat kompeten Penggunaan bahan sesuai dengan warna pola gambar	5
			Kompeten Penggunaan bahan sesuai dengan warna pola gambar	4
			Cukup kompeten Penggunaan bahan sesuai dengan warna pola gambar	3
			Kurang kompeten Penggunaan bahan sesuai dengan warna pola gambar	2
			Belum kompeten Penggunaan bahan sesuai dengan warna pola gambar	1
		Penempelan bahan berbeda posisi dengan milik teman	Sangat kompeten penempelan bahan sangat berbeda dengan milik teman	5
			Kompeten penempelan bahan sangat berbeda dengan milik teman	4
			Cukup kompeten	3

			penempelan bahan sangat berbeda dengan milik teman	
			Kurang kompeten penempelan bahan sangat berbeda dengan milik teman	2
			Belum kompeten penempelan bahan sangat berbeda dengan milik teman	1
2	Pemecahan ( <i>resolution</i> )	Menyelesaikan produk dengan tepat waktu	Menyelesaikan produk sebelum habis waktu yang ditentukan	5
			Menyelesaikan produk tepat pada waktu yang ditentukan	4
			Menyelesaikan produk terlambat beberapa menit dengan waktu yang ditentukan	3
			Menyelesaikan produk setelah jam pelajaran selesai	2
			Tidak menyelesaikan produk	1
		Penempelan bahan pada pola tidak melewati batas dari pola gambar	Menempel bahan pada pola tidak melewati batas dari pola gambar	5
			Menempel bahan pada garis pola gambar	4
			Menempel bahan melewati garis pola gambar	3
			Menempel bahan tidak mengikuti pola gambar	2

			Tidak menempel bahan pada pola gambar	1
		Produk masih bisa digunakan sebagai media belajar selanjutnya	Produk bisa digunakan sebagai bahan belajar selanjutnya	5
			Produk bisa digunakan sebagai bahan belajar selanjutnya tetapi perlu diperbaiki dalam skala kecil	4
			Produk bisa digunakan tetapi harus diperbaiki dengan skala sedang	3
			Produk bisa digunakan tetapi harus diperbaiki dalam skala besar	2
			Produk tidak bisa digunakan sebagai media belajar selanjutnya	1
3	Kerincian ( <i>elaboration</i> )		Menggabungkan bahan berbeda sebagai bahan penempelan pada pola gambar	Menggabungkan semua bahan berbeda sesuai dengan pola gambar
		Menggabungkan bahan berbeda sesuai dengan pola gambar		4
		Menggabungkan bahan berbeda cukup sesuai dengan pola gambar		3
		Menggabungkan bahan berbeda tetapi tidak sesuai dengan pola		2

			gambar	
			Tidak menggabungkan bahan berbeda	1
		Memadukan bahan yang berwarna sesuai dengan warna yang cocok untuk pola gambar	Sangat kompeten dalam memadukan bahan yang berwarna sesuai dengan warna yang cocok untuk pola gambar	5
			Kompeten dalam memadukan bahan	4
			Cukup kompeten dalam memadukan bahan berwarna	3
			Kurang kompeten dalam memadukan bahan yang cocok untuk pola gambar	2
			Belum kompeten dalam memadukan bahan yang cocok untuk pola gambar	1
			Dikerjakan secara mandiri tanpa bantuan teman atau guru	Sangat kompeten mengerjakan secara mandiri tanpa bantuan teman dan guru
		Kompeten mengerjakan secara mandiri tanpa bantuan teman dan guru		4
		Cukup kompeten mengerjakan secara mandiri tanpa bantuan teman dan guru		3
		Kurang kompeten		2

			mengerjakan secara mandiri tanpa bantuan teman dan guru	
			Belum kompeten mengerjakan secara mandiri tanpa bantuan teman dan guru	1
		Produk yang dihasilkan dapat dimengerti dengan artian pola gambar sesuai dengan perpaduan bahan yang digunakan	Sangat kompeten produk yang dihasilkan dapat dimengerti dengan artian pola gambar sesuai dengan perpaduan bahan yang digunakan	5
			Kompeten produk yang dihasilkan dapat dimengerti dengan artian pola gambar sesuai dengan perpaduan bahan yang digunakan	4
			Cukup kompeten produk yang dihasilkan dapat dimengerti dengan artian pola gambar sesuai dengan perpaduan bahan yang digunakan	3
			Kurang kompeten produk yang dihasilkan dapat dimengerti dengan artian pola gambar sesuai dengan perpaduan bahan yang digunakan	2

			Belum kompeten produk yang dihasilkan dapat dimengerti dengan artian pola gambar sesuai dengan perpaduan bahan yang digunakan	1
		Produk yang dihasilkan rapi dan menarik	Sangat kompeten produk yang dihasilkan rapi dan menarik	5
			Kompeten produk yang dihasilkan rapi dan menarik	4
			Cukup kompeten produk yang dihasilkan rapi dan menarik	3
			Kurang kompeten produk yang dihasilkan rapi dan menarik	2
			Belum kompeten produk yang dihasilkan rapi dan menarik	1

### Lembar Penilaian Kreativitas Produk Siswa

No.	Komponen	Bobot Nilai
1.	Kebaruan produk ( <i>novelty</i> )	10
2.	Pemecahan ( <i>resolution</i> )	15
3.	Kerincian ( <i>elaboration</i> )	25

Guru Kelas V SDN 101101 Silaiya

Silaiya, Agustus 2020

Mahasiswa

Nursaidah Simatupang, S. Pd

Sari Khadijah Nasution

NIP. 19670714200103 2 001

NIM. 1620500037

Mengetahui  
Kepala Sekolah SDN 101101 Silaiya

Muklan Rambe, S. Pd  
NIP. 196806242001031 001

**Lampiran 10**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP) KURIKULUM 2013  
SIKLUS II PERTEMUAN I**

Satuan Pendidikan : SDN 101101 Silaiya  
 Kelas /Semester : 5 /1  
 Tema 2 : Udara Bersih Bagi Kesehatan  
 Sub Tema 3 : Memelihara Kesehatan Organ Pernapasan Manusia  
 Pembelajaran ke : 3  
 Alokasi waktu : 2 x 35 Menit

**A. KOMPETENSI INTI**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR****Muatan :IPS**

No	Kompetensi	Indikator
3.3	Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.	3.3.1 Menjelaskan cara menghargai kegiatan orang lain dalamusahamemperkuatkesatuandank esatuanbangsa.
4.3	Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upayamenyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa	4.3.1 Jenis usaha ekonomi yang dikelola sendiri atau kelompok.

**SBdP**

No.	Kompetensi Dasar	Indikator
3.1	Memahami gambar pola gambar	3.1.1 Mengidentifikasi pola gambar sesuai dengan jenis pekerjaan yang tersedia
4.1	Menyelesaikan pola gambar dengan kegiatan kolase	4.1.1 Membuat kolase melalui pola gambar yang tersedia

### C. TUJUAN

1. Dengan membaca teks dan menyimak penjelasan guru, siswa dapat mengidentifikasi jenis usaha ekonomi yang dikelola sendiri.
2. Dengan membaca teks bacaan menyimak penjelasan guru dan berdiskusi, siswa dapat menjelaskan cara menghargai usaha ekonomi orang lain.

### D. MATERI

1. Teks mengenai menghargai kegiatan usaha ekonomi orang lain.
2. Teks bacaan berjudul "Kelurahan Babakanpasar Luncurkan Gerakan Pungut Sampah".
3. Teks tentang kegiatan yang dilakukan pemulung.

### E. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific*

Strategi : *Project Based Learning*

Metode : Penugasan proyek, Diskusi

### F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pembukaan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa</li> <li>2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal.</li> <li>3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan menfaatnya bagi tercapainya sita-cita.</li> <li>4. Menyanyikan lagu Garuda Pancasila atau lagu nasional lainnya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme.</li> </ol>	15 menit

<b>Inti</b>	<p>a. Menentukan pertanyaan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah kalian ketahui tentang pelaku ekonomi seperti pemulung?</li> <li>2. Apa tujuan pemulung mengumpulkan barang bekas?</li> <li>3. Apakah kalian tahu manfaat dari pekerjaan sebagai pemulung?</li> <li>4. Bagaimana cara kalian menghargai kegiatan ekonomi orang lain seperti pemulung?</li> </ol> <p>b. Mendesain Perencanaan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membagikan sketsa gambar kegiatan ekonomi bidang ekonomi dan kepada setiap siswa</li> <li>2. Guru menjelaskan kepada siswa tentang kegiatan ekonomi menghasilkan barang seperti mengolah barang bekas</li> <li>3. Siswa diminta untuk menyebutkan tujuan pemulung mengumpulkan barang bekas</li> <li>4. Siswa diminta menyebutkan cara mereka menghargai pekerjaan seorang pemulung</li> <li>5. Guru meminta siswa untuk melakukan proyek kolase sesuai dengan pola gambar yang dibagikan</li> <li>6. Siswa diminta untuk mempersiapkan alat dan bahan yang telah ditentukan pada pertemuan sebelumnya</li> <li>7. Siswa diminta membuat kolase dengan semaksimal mungkin menggunakan dua bahan berbeda dalam satu pola</li> </ol> <p>c. Menyusun jadwal</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa diminta untuk menyelesaikan tugasnya pada hari ini juga selama 25 menit</li> </ol> <p>d. Memonitoring peserta didik</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengawasi siswa dalam pengerjaan tugas secara mandiri</li> <li>2. Guru mengamati siswa dalam pengerjaan proyek</li> </ol> <p>e. Menguji Hasil</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru meminta siswa siapa yang berani maju kedepan untuk mempersentasikan jawabannya</li> <li>2. Guru memberikan tanggapan dan umpan balik atas jawaban setiap siswa</li> </ol> <p>f. Mengevaluasi pengalaman</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyampaikan kesimpulan dari pertanyaan yang diberikan guru pada</li> </ol>	40 menit
-------------	--	----------

<b>Penutup</b>	<p>tahap awal</p> <p>2. Siswa diminta mengumpulkan proyek untuk diberikan penilaian</p>	15 menit
	<p>1. Siswa mampu mengemukakan hasil belajar hari ini</p> <p>2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan</p> <p>3. Siswa diberikan kesempatan berbicara /bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya.</p> <p>4. Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan nasionalisme, persatuan, dan toleransi</p> <p>5. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.</p>	

#### G. PENILAIAN PRODUK

No	Indikator	Aspek Yang Dinilai	Rubrik	Bobot Nilai
1	Kebaruan produk ( <i>novelty</i> )	Penggunaan bahan sesuai dengan warna pola gambar	Sangat kompeten Penggunaan bahan sesuai dengan warna pola gambar	5
			Kompeten Penggunaan bahan sesuai dengan warna pola gambar	4
			Cukup kompeten Penggunaan bahan sesuai dengan warna pola gambar	3
			Kurang kompeten Penggunaan bahan sesuai dengan warna pola gambar	2
			Belum kompeten Penggunaan bahan sesuai dengan warna pola gambar	1
		Penempelan bahan	Sangat kompeten	5

		berbeda dengan teman	posisi milik	penempelan bahan sangat berbeda dengan milik teman	
				Kompeten penempelan bahan sangat berbeda dengan milik teman	4
				Cukup kompeten penempelan bahan sangat berbeda dengan milik teman	3
				Kurang kompeten penempelan bahan sangat berbeda dengan milik teman	2
				Belum kompeten penempelan bahan sangat berbeda dengan milik teman	1
2	Pemecahan ( <i>resolution</i> )	Menyelesaikan produk dengan tepat waktu		Menyelesaikan produk sebelum habis waktu yang ditentukan	5
				Menyelesaikan produk tepat pada waktu yang ditentukan	4
				Menyelesaikan produk terlambat beberapa menit dengan waktu yang ditentukan	3
				Menyelesaikan produk setelah jam pelajaran selesai	2
				Tidak menyelesaikan produk	1
		Penempelan bahan pada pola tidak melewati batas dari		Menempel bahan pada pola tidak melewati batas	5

		pola gambar	dari pola gambar	
			Menempel bahan pada garis pola gambar	4
			Menempel bahan melewati garis pola gambar	3
			Menempel bahan tidak mengikuti pola gambar	2
			Tidak menempel bahan pada pola gambar	1
		Produk masih bisa digunakan sebagai media belajar selanjutnya	Produk bisa digunakan sebagai bahan belajar selanjutnya	5
			Produk bisa digunakan sebagai bahan belajar selanjutnya tetapi perlu diperbaiki dalam skala kecil	4
			Produk bisa digunakan tetapi harus diperbaiki dengan skala sedang	3
			Produk bisa digunakan tetapi harus diperbaiki dalam skala besar	2
			Produk tidak bisa digunakan sebagai media belajar selanjutnya	1
3	Kerincian ( <i>elaboration</i> )	Menggabungkan bahan berbeda sebagai bahan penempelan pada pola gambar	Menggabungkan semua bahan berbeda sesuai dengan pola gambar	5

		Menggabungkan bahan berbeda sesuai dengan pola gambar	4
		Menggabungkan bahan berbeda cukup sesuai dengan pola gambar	3
		Menggabungkan bahan berbeda tetapi tidak sesuai dengan pola gambar	2
		Tidak menggabungkan bahan berbeda	1
	Memadukan bahan yang berwarna sesuai dengan warna yang cocok untuk pola gambar	Sangat kompeten dalam memadukan bahan yang berwarna sesuai dengan warna yang cocok untuk pola gambar	5
		Kompeten dalam memadukan bahan	4
		Cukup kompeten dalam memadukan bahan berwarna	3
		Kurang kompeten dalam memadukan bahan yang cocok untuk pola gambar	2
		Belum kompeten dalam memadukan bahan yang cocok untuk pola gambar	1
	Dikerjakan secara mandiri tanpa bantuan teman atau	Sangat kompeten mengerjakan secara mandiri	5

		guru	tanpa bantuan teman dan guru	
			Kompeten mengerjakan secara mandiri tanpa bantuan teman dan guru	4
			Cukup kompeten mengerjakan secara mandiri tanpa bantuan teman dan guru	3
			Kurang kompeten mengerjakan secara mandiri tanpa bantuan teman dan guru	2
			Belum kompeten mengerjakan secara mandiri tanpa bantuan teman dan guru	1
		Produk yang dihasilkan dapat dimengerti dengan artian pola gambar sesuai dengan perpaduan bahan yang digunakan	Sangat kompeten produk yang dihasilkan dapat dimengerti dengan artian pola gambar sesuai dengan perpaduan bahan yang digunakan	5
			Kompeten produk yang dihasilkan dapat dimengerti dengan artian pola gambar sesuai dengan perpaduan bahan yang digunakan	4
			Cukup kompeten produk yang dihasilkan dapat dimengerti dengan artian pola gambar sesuai dengan	3

		perpaduan bahan yang digunakan	
		Kurang kompeten produk yang dihasilkan dapat dimengerti dengan artian pola gambar sesuai dengan perpaduan bahan yang digunakan	2
		Belum kompeten produk yang dihasilkan dapat dimengerti dengan artian pola gambar sesuai dengan perpaduan bahan yang digunakan	1
	Produk yang dihasilkan rapi dan menarik	Sangat kompeten produk yang dihasilkan rapi dan menarik	5
		Kompeten produk yang dihasilkan rapi dan menarik	4
		Cukup kompeten produk yang dihasilkan rapi dan menarik	3
		Kurang kompeten produk yang dihasilkan rapi dan menarik	2
		Belum kompeten produk yang dihasilkan rapi dan menarik	1

### Lembar Penilaian Kreativitas Produk Siswa

No.	Komponen	Bobot Nilai
1.	Kebaruan produk ( <i>novelty</i> )	10
2.	Pemecahan ( <i>resolution</i> )	15
3.	Kerincian ( <i>elaboration</i> )	25

Guru Kelas V SDN 101101 Silaiya

Silaiya, Agustus 2020

Mahasiswa

Nursaidah Simatupang, S. Pd

NIP. 19670714200103 2 001

Sari Khadijah Nasution

NIM. 1620500037

Mengetahui

Kepala Sekolah SDN 101101 Silaiya

Muklan Rambe, S. Pd

NIP. 196806242001031 001

## Lampiran 12

## HASIL KREATIVITAS SIKLUS II PERTEMUAN I

No	Nama	Aspek Penilaian										Skor	Total	Ket.
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1.	Ahmad Saudi	3	2	4	3	3	2	4	5	4	4	35	70	Cukup
2.	Ahmad Yusuf	4	4	5	3	3	3	3	2	3	5	35	70	Cukup
3.	Alisa Rangkuti	4	4	4	3	3	3	3	5	5	4	38	76	Baik
4.	Andika Lubis	3	3	3	2	2	2	5	5	5	5	35	70	Cukup
5.	Anisa Sapitri	2	2	3	3	4	4	3	3	5	5	35	70	Cukup
6.	Anni Aulia	3	3	3	4	4	4	4	4	5	5	35	70	Cukup
7.	April Hamsyah Lubis	3	3	3	4	4	4	4	5	5	3	38	76	Baik
8.	Armida Tarihoran	5	4	4	4	4	4	4	3	5	5	42	84	Baik
9.	Aryo Lubis	3	3	3	2	3	3	5	4	5	5	37	74	Cukup
10.	Habibulloh	5	5	4	3	3	5	5	5	3	3	41	82	Baik
11.	Husin	2	5	5	4	4	4	3	5	2	5	39	78	Baik
12.	Ina Sintia Siregar	4	4	4	4	4	4	3	5	5	4	41	82	Baik
13.	Keis Alkornaen	4	3	3	5	5	5	4	4	4	4	42	84	Baik
14.	Khoirul Fadzri	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5	38	76	Baik
15.	Mhd. Rifki Lubis	2	3	3	3	4	3	3	3	5	5	37	74	Cukup
16.	Naswa Habibah	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	80	Baik
17.	Nelly Sari Harahap	5	5	4	4	2	3	4	5	4	4	40	80	Baik
18.	Neprian	3	3	3	3	3	4	4	4	4	5	36	72	Cukup
19.	Nuramalia	3	3	3	4	4	4	2	2	4	5	35	70	Cukup
20.	Nuraqilah Nasution	4	3	3	3	3	4	4	4	5	5	38	76	Baik
21.	Nurul Habibah	2	2	3	3	4	3	3	4	5	5	35	70	Cukup
22.	Padlan Adlaru Nasution	5	4	4	4	4	3	3	4	4	3	38	76	Baik

23.	Patimah Nasution	5	5	4	4	4	2	3	2	5	5	39	78	Baik
24.	Rahmadani Siregar	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	80	Baik
25.	Rahmad Suwandi	3	2	3	2	5	5	2	3	5	5	35	70	Cukup
26.	Risna Lubis	5	5	4	4	4	4	4	3	4	4	41	82	Baik
27.	Sahriyal	3	3	3	3	3	2	2	5	5	3	33	56	Kurang
28.	Wardah	4	4	4	4	5	5	4	4	4	3	41	82	Baik
Jumlah Nilai Seluruh Siswa													2108	
Nilai Rata-Rata Kelas													75,28	
Presentase Ketuntasan Belajar Siswa (%)													57%	

**Lampiran 13**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP) KURIKULUM 2013  
SIKLUS II PERTEMUAN II**

Satuan Pendidikan : SDN 101101 Silaiya  
 Kelas /Semester : 5 /1  
 Tema 2 : Udara Bersih Bagi Kesehatan  
 Sub Tema 3 : Memelihara Kesehatan Organ Pernapasan Manusia  
 Pembelajaran ke : 3  
 Alokasi waktu : 2 x 35 menit

**A. KOMPETENSI INTI**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR****Muatan :IPS**

No	Kompetensi	Indikator
3.3	Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.	3.3.1 Menjelaskan cara menghargai kegiatan orang lain dalamusahamemperkuatkesatuan dan persatuan bangsa.
4.3	Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upayamenyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa	4.3.1 Jenis usaha ekonomi yang dikelola sendiri atau kelompok.

**SBdP**

No.	Kompetensi Dasar	Indikator
3.1	Memahami gambar pola gambar	3.1.1 Mengidentifikasi pola gambar sesuai dengan jenis pekerjaan yang tersedia
4.1	Menyelesaikan pola gambar dengan kegiatan kolase	4.1.1 Membuat kolase melalui pola gambar yang tersedia

### C. TUJUAN

1. Dengan membaca teks dan menyimak penjelasan guru, siswa dapat mengidentifikasi jenis usaha ekonomi yang dikelola sendiri.
2. Dengan membaca teks bacaan menyimak penjelasan guru dan berdiskusi, siswa dapat menjelaskan cara menghargai usaha ekonomi orang lain.

### D. MATERI

4. Teks mengenai menghargai kegiatan usaha ekonomi orang lain.
5. Teks bacaan berjudul "Kelurahan Babakanpasar Luncurkan Gerakan Pungut Sampah".
6. Teks tentang kegiatan yang dilakukan pemulung.

### E. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific*

Strategi : *Project Based Learning*

Metode : Penugasan proyek, Diskusi

### F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pembukaan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa</li> <li>2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal.</li> <li>3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan manfaatnya bagi tercapainya cita-cita.</li> <li>4. Menyanyikan lagu Garuda Pancasila atau lagu nasional lainnya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme.</li> </ol>	15 menit

<b>Inti</b>	<p>a. Menentukan pertanyaan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah kalian tahu bahwa barang bekas bisa dijadikan barang ekonomis?</li> <li>2. Apa contoh barang bekas yang dijadikan barang ekonomis?</li> <li>3. Apakah kalian tahu manfaat barang bekas dijadikan sebagai barang ekonomis?</li> <li>4. Bagaimana cara kalian memanfaatkan barang bekas menjadi barang ekonomis?</li> </ol> <p>b. Mendesain Perencanaan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membagikan sketsa gambar kegiatan ekonomi bidang ekonomi dan kepada setiap siswa</li> <li>2. Guru menjelaskan kepada siswa tentang kegiatan menghasilkan barang ekonomis</li> <li>3. Siswa diminta untuk menyebutkan contoh barang bekas dijadikan barang ekonomis</li> <li>4. Siswa diminta menyebutkan manfaat barang bekas dijadikan barang ekonomis</li> <li>5. Guru meminta siswa untuk melakukan proyek kolase sesuai dengan pola gambar yang dibagikan</li> <li>6. Siswa diminta untuk mempersiapkan alat dan bahan yang telah ditentukan pada pertemuan sebelumnya</li> <li>7. Siswa diminta membuat kolase dengan semaksimal mungkin menggunakan tiga bahan berbeda dalam satu pola</li> </ol> <p>c. Menyusun jadwal Siswa diminta untuk menyelesaikan tugasnya pada hari ini juga selama 20 menit</p> <p>d. Memonitoring peserta didik</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengawasi siswa dalam pengerjaan tugas secara mandiri</li> <li>2. Guru mengamati siswa dalam pengerjaan proyek</li> </ol> <p>e. Menguji Hasil</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru meminta siswa siapa yang berani maju kedepan untuk mempersentasikan jawabannya</li> <li>2. Guru memberikan tanggapan dan umpan balik atas jawaban setiap siswa</li> </ol> <p>f. Mengevaluasi pengalaman</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyampaikan kesimpulan dari pertanyaan yang diberikan guru pada tahap awal</li> </ol>	40 menit
-------------	--	----------

<b>Penutup</b>	2. Siswa diminta mengumpulkan jawaban untuk diberikan penilaian	15 menit
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mampu mengemukakan hasil belajar hari ini</li> <li>2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan</li> <li>3. Siswa diberikan kesempatan berbicara /bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya.</li> <li>4. Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan nasionalisme, persatuan, dan toleransi</li> <li>5. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.</li> </ol>	

**G. PENILAIAN**

No	Indikator	Aspek Yang Dinilai	Rubrik	Bobot Nilai
1	Kebaruan produk ( <i>novelty</i> )	Penggunaan bahan sesuai dengan warna pola gambar	Sangat kompeten Penggunaan bahan sesuai dengan warna pola gambar	5
			Kompeten Penggunaan bahan sesuai dengan warna pola gambar	4
			Cukup kompeten Penggunaan bahan sesuai dengan warna pola gambar	3
			Kurang kompeten Penggunaan bahan sesuai dengan warna pola gambar	2
			Belum kompeten Penggunaan bahan sesuai dengan warna pola gambar	1
		Penempelan bahan berbeda posisi	Sangat kompeten penempelan	5

		dengan milik teman	bahan sangat berbeda dengan milik teman	
			Kompeten penempelan bahan sangat berbeda dengan milik teman	4
			Cukup kompeten penempelan bahan sangat berbeda dengan milik teman	3
			Kurang kompeten penempelan bahan sangat berbeda dengan milik teman	2
			Belum kompeten penempelan bahan sangat berbeda dengan milik teman	1
2	Pemecahan ( <i>resolution</i> )	Menyelesaikan produk dengan tepat waktu	Menyelesaikan produk sebelum habis waktu yang ditentukan	5
			Menyelesaikan produk tepat pada waktu yang ditentukan	4
			Menyelesaikan produk terlambat beberapa menit dengan waktu yang ditentukan	3
			Menyelesaikan produk setelah jam pelajaran selesai	2
			Tidak menyelesaikan produk	1
		Penempelan bahan pada pola tidak melewati batas dari pola gambar	Menempel bahan pada pola tidak melewati batas dari pola gambar	5

			Menempel bahan pada garis pola gambar	4
			Menempel bahan melewati garis pola gambar	3
			Menempel bahan tidak mengikuti pola gambar	2
			Tidak menempel bahan pada pola gambar	1
		Produk masih bisa digunakan sebagai media belajar selanjutnya	Produk bisa digunakan sebagai bahan belajar selanjutnya	5
			Produk bisa digunakan sebagai bahan belajar selanjutnya tetapi perlu diperbaiki dalam skala kecil	4
			Produk bisa digunakan tetapi harus diperbaiki dengan skala sedang	3
			Produk bisa digunakan tetapi harus diperbaiki dalam skala besar	2
			Produk tidak bisa digunakan sebagai media belajar selanjutnya	1
3	Kerincian ( <i>elaboration</i> )	Menggabungkan bahan berbeda sebagai bahan penempelan pada pola gambar	Menggabungkan semua bahan berbeda sesuai dengan pola gambar	5
			Menggabungkan bahan berbeda sesuai dengan pola gambar	4

		Menggabungkan bahan berbeda cukup sesuai dengan pola gambar	3
		Menggabungkan bahan berbeda tetapi tidak sesuai dengan pola gambar	2
		Tidak menggabungkan bahan berbeda	1
	Memadukan bahan yang berwarna sesuai dengan warna yang cocok untuk pola gambar	Sangat kompeten dalam memadukan bahan yang berwarna sesuai dengan warna yang cocok untuk pola gambar	5
		Kompeten dalam memadukan bahan	4
		Cukup kompeten dalam memadukan bahan berwarna	3
		Kurang kompeten dalam memadukan bahan yang cocok untuk pola gambar	2
		Belum kompeten dalam memadukan bahan yang cocok untuk pola gambar	1
	Dikerjakan secara mandiri tanpa bantuan teman atau guru	Sangat kompeten mengerjakan secara mandiri tanpa bantuan teman dan guru	5
		Kompeten mengerjakan	4

			secara mandiri tanpa bantuan teman dan guru	
			Cukup kompeten mengerjakan secara mandiri tanpa bantuan teman dan guru	3
			Kurang kompeten mengerjakan secara mandiri tanpa bantuan teman dan guru	2
			Belum kompeten mengerjakan secara mandiri tanpa bantuan teman dan guru	1
		Produk yang dihasilkan dapat dimengerti dengan artian pola gambar sesuai dengan perpaduan bahan yang digunakan	Sangat kompeten produk yang dihasilkan dapat dimengerti dengan artian pola gambar sesuai dengan perpaduan bahan yang digunakan	5
			Kompeten produk yang dihasilkan dapat dimengerti dengan artian pola gambar sesuai dengan perpaduan bahan yang digunakan	4
			Cukup kompeten produk yang dihasilkan dapat dimengerti dengan artian pola gambar sesuai dengan perpaduan bahan yang digunakan	3

			Kurang kompeten produk yang dihasilkan dapat dimengerti dengan artian pola gambar sesuai dengan perpaduan bahan yang digunakan	2
			Belum kompeten produk yang dihasilkan dapat dimengerti dengan artian pola gambar sesuai dengan perpaduan bahan yang digunakan	1
		Produk yang dihasilkan rapi dan menarik	Sangat kompeten produk yang dihasilkan rapi dan menarik	5
			Kompeten produk yang dihasilkan rapi dan menarik	4
			Cukup kompeten produk yang dihasilkan rapi dan menarik	3
			Kurang kompeten produk yang dihasilkan rapi dan menarik	2
			Belum kompeten produk yang dihasilkan rapi dan menarik	1

### Lembar Penilaian Kreativitas Produk Siswa

No.	Komponen	Bobot Nilai
1.	Kebaruan produk ( <i>novelty</i> )	10
2.	Pemecahan ( <i>resolution</i> )	15
3.	Kerincian ( <i>elaboration</i> )	25

Guru Kelas V SDN 101101 Silaiya

Mahasiswa

Nursaidah Simatupang, S. Pd

Sari Khadijah Nasution

NIP. 19670714 200103 2 001

NIM. 1620500037

Mengetahui

Kepala Sekolah SDN 101101 Silaiya

Muklan Rambe, S. Pd

NIP. 19680624 200103 1 001

**Lampiran 14**

Siklus II Pertemuan II

141

Lampiran 14  
Siklus II Pertemuan II



## Lampiran 15

## HASIL KREATIVITAS SIKLUS II PERTEMUAN II

No	Nama	Aspek Penilaian										Skor	Total	Ket.
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1.	Ahmad Saudi	4	3	3	5	5	4	4	5	5	4	42	84	Baik
2.	Ahmad Yusuf	3	4	4	4	4	4	5	4	5	5	42	84	Baik
3.	Alisa Rangkuti	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	41	82	Baik
4.	Andika Lubis	3	2	4	3	3	2	4	5	4	4	35	70	Cukup
5.	Anisa Sapitri	3	2	3	2	5	5	3	2	5	5	35	70	Cukup
6.	Anni Aulia	2	2	3	3	4	3	3	4	5	5	35	70	Cukup
7.	April Hamsyah Lubis	4	4	4	4	4	4	3	5	5	5	42	84	Baik
8.	Armida Tarihoran	5	5	4	3	3	5	5	5	3	3	41	82	Baik
9.	Aryo Lubis	5	4	4	4	4	4	4	3	5	5	42	84	Baik
10.	Habibulloh	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	45	90	Amat Baik
11.	Husin	4	3	3	5	5	5	4	4	4	4	41	82	Baik
12.	Ina Sintia Siregar	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	43	86	Amat Baik
13.	Keis Alkornaen	3	3	5	5	5	4	4	5	5	3	42	84	Baik
14.	Khoirul Fadzri	5	5	5	5	4	4	4	4	3	3	42	84	Baik
15.	Mhd. Rifki	4	5	4	5	5	5	5	4	3	3	42	84	Baik

	Lubis													
16.	Naswa Habibah	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	43	86	Amat Baik
17.	Nelly Sari Harahap	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5	42	84	Baik
18.	Neprian	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5	38	76	Baik
19.	Nuramalia	4	4	4	4	4	5	5	5	5	3	43	86	Amat Baik
20.	Nuraqilah Nasution	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	80	Baik
21.	Nurul Habibah	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	42	84	Baik
22.	Padlan Adlaru Nasution	3	3	3	3	5	5	2	2	3	4	33	66	Kurang
23.	Patimah Nasution	2	3	3	3	4	3	3	3	5	5	37	74	Cukup
24.	Rahmadani Siregar	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	41	82	Baik
25.	Rahmad Suwandi	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	41	82	Baik
26.	Risna Lubis	4	4	5	5	5	5	4	4	3	4	43	86	Amat Baik
27.	Sahriyal	3	4	4	4	4	4	4	5	5	5	42	84	Baik
28.	Wardah	3	3	5	5	5	5	5	5	4	3	43	86	Amat Baik
Jumlah Nilai Seluruh Siswa												2276		
Nilai Rata-Rata Kelas												81,28		
Presentase Ketuntasan Belajar Siswa (%)												82%		



## Lampiran 16

### Dokumensi Penelitian

1. Peneliti menjelaskan dan menunjukkan contoh dari kolase



2. Peneliti mengawasi penyelesaian proyek



3. Siswa mengerjakan tugas yang diberikan peneliti



4. Peneliti dan siswa memperhatikan presentase hasil dari proyek



## SURAT VALIDASI

Menerangkan bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rahmadani Tanjung, M. Pd  
 NIP : 19910629 201903 2 008  
 Pekerjaan : Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap rencana pelaksanaan pembelajaran, untuk kelengkapan penelitian yang berjudul: "Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Penerapan *Project Based Learning* Dan Pemanfaatan Media Kolase Dalam Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas V SDN 101101 Silaiyah Kecamatan Sayurmatangi Kabupaten Tapanuli Selatan".

Yang disusun oleh:

Nama : Sari Khadijah Nasution  
 Nim : 16 205 00037  
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Adapun masukan yang telah saya berikan adalah sebagai berikut

1. Penyusunan sesuai dengan langkah model yang digunakan
2. Perhatikan penulisan
3. Tujuan pembelajaran sesuai dgn KI dan KO

Dengan harapan, masukan dan penilaian yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas tes pemahaman yang baik

Padangsidempuan, 03 Agustus ..... 2020

Validator,



Rahmadani Tanjung, M. Pd  
 NIP. 19910629 201903 2 008



PEMERINTAH KABUPATEN TAPANULI SELATAN  
 DINAS PENDIDIKAN DAERAH  
**SD NEGERI NO. 101101 SILAIYA**  
 KECAMATAN SAYURMATINGGI

Kode pos: 22774

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 800 / 4 / SDN / 2020

Sehubungan dengan surat dari INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDIMPUAN, Nomor: B-610/In.14/E.1 TL.00-07 2020, hal. dan Persoalan Penyelesaian Skripsi dengan Judul " **Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Penerapan Project Based Learning dan Pemanfaatan Media Kolase dalam Pembelajaran Ips Pada Siswa Kelas V SDN 101101 Silaiya Kecamatan Sayurminggi Kabupaten Tapanuli Selatan**", maka Kepala SD NEGERI 101101 SILAIYA dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : SARI KHADJAH NASUTION  
 NIM : 46 205 00037  
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
 Program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Benar telah mengadakan Penelitian Penyelesaian Skripsi di SD NEGERI 101101 SILAIYA KEC. SAYURMATINGGI.

Demikian surat keterangan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan seperlunya

Silaiya, 11 September 2020  
 Negeri 101101 Silaiya



A. RAMBE, S.Pd  
 Nip. 19680624 200103 1 001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDIMPUAN**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
 Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733  
 Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Nomor : B - 610 /In.14/E.1/TL.00/07/2020  
 Hal : **Izin Penelitian**  
**Penyelesaian Skripsi.**

29 Juli 2020

Yth Kepala SDN 101101 Silaiyah Kecamatan Sayurmatangi  
 Kabupaten Tapanuli Selatan

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Sari Khadijah Nasution  
 NIM : 16 205 00037  
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
 Alamat : Manompas

adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidempuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul "Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Penerapan Project Based Learning dan Pemanfaatan Media Kolase dalam Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas V SDN 101101 Silaiyah Kecamatan Sayurmatangi Kabupaten Tapanuli Selatan".

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin penelitian sesuai dengan maksud judul diatas.

Demikian disampaikan, atas kerjasama yang baik diucapkan terimakasih.

a.n. Dekan  
 Wakil Dekan Bidang Akademik



Dr. Ahmad Nizar Rangkuti, S.Si., M.Pd.  
 NIP. 19800413 200604 1 002

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### A. Identitas Pribadi

Nama : Sari Khadijah Nasution  
 NIM : 16 205 00037  
 Tempat/Tanggal Lahir : Rianiate 1, 21 Mei 1998  
 Alamat : Lingkungan 1 Kelurahan Muara Manompas  
 Kecamatan Muara Batang Toru Kabupaten  
 Tapanuli Selatan

### B. Identitas Orang Tua

Nama Orang Tua  
 Ayah : Zainal Aripin Nasution  
 Ibu : Masripa Siregar  
 Pekerjaan : Tani  
 Alamat : Lingkungan 1 Kelurahan Muara Manompas Kecamatan  
 Muara Batang Toru Kabupaten Tapanuli Selatan

### C. Riwayat Pendidikan

SD : SD Negeri 100860 PT. Tapin Nadenggan, Kec.  
 Halongonan Kab. Padang Lawas Utara Tamnat  
 Tahun 2010  
 SMP : MTs Negeri 1 Model Padangsidempuan Tamnat  
 Tahun 2013

SMA

: MAS Jabalul Madaniah Sijungkang Tammat Tahun  
2016

Perguruan Tinggi

: Masuk IAIN Padangsidempuan Tahun 2016